



Grado de Estudios Literarios

Trabajo de Fin de Grado

**Rol y Literatura:
ampliando los límites de la narración**

Resumen: Los juegos de rol llevan impulsando la creatividad narrativa desde los años 70, dando lugar a un sinfín de historias de todo tipo y temática a través de la interpretación de personajes ficticios en mundos y situaciones imaginarias. Gracias a ello se ha reconocido su mérito en el ámbito educativo, ¿pero qué ocurre con el ámbito literario, del cual nacen y se nutren?

Partiendo de la teoría literaria de autorías como Jauss, Iser, Schaeffer y Todorov, entre otras, y repasando las mecánicas de los juegos de rol junto al desarrollo de las historias creadas por sus participantes, en este estudio busco exponer cómo los juegos de rol constituyen un género literario propio y, asimismo, permiten ir más allá de la literatura convencional a través de una narración capaz de generar experiencias reales.

Palabras clave: experiencia narrativa; géneros literarios; juegos de rol; lenguaje; teoría literaria

Abstract: Roleplaying games have been inspiring narrative creativity since the 70s, giving rise to endless stories of all types and subjects through the interpretation of fictional characters in imaginary worlds and situations. For this reason, their merit in the educational field has been recognized, but what about the literary field, from which they are born and grow?

Starting from the literary theory of authors such as Jauss, Iser, Schaeffer and Todorov, among others, and examining the mechanisms of roleplaying games together with the development of the stories created by their participants, in this thesis I seek to expose how roleplaying games constitute their own literary genre and also allow us to go beyond conventional literature through a narrative capable of generating real experiences.

Key words: language; literary genres; literary theory; narrative experience; roleplaying games

Estudiante: Christian – Alexander Bassas Tiffon

Grado: Estudios Literarios

Curso: 2020-2021

Tutor: David Viñas Piquer



Introducción	4
1. El Rol como Género	6
2. Dos mundos unidos	16
3. Realidades ilimitadas	22
Conclusiones: Más allá de la Literatura	28
Bibliografía	34
Webgrafía	37
Apéndice	40



Introducción

Los juegos de rol como tal nacieron en 1974 con *Dungeons and Dragons*, de Gary Gygax. Aunque antes de eso, este mismo autor hizo un primer acercamiento en 1971 a través de *Chainmail*, un manual de reglas para *wargames*¹ de ambientación medieval que incluía un suplemento para añadir elementos fantásticos basados en las obras de Poul Anderson, Robert E. Howard, Michael Moorcock y J. R. R. Tolkien. Además, en la introducción de dicho manual se aclaraba que las personas que lo usasen para jugar tenían carta blanca para crear o recrear cualquier batalla real o ficticia que quisieran, siempre y cuando siguieran las reglas establecidas lo mejor posible.

Justamente esa carta blanca para la imaginación y esa posibilidad de adaptar un poco las reglas a la situación de cada partida y a sus participantes es lo que más tarde acabaría evolucionando hacia la libertad creativa y la capacidad de adaptarse a cualquier persona que tienen hoy en día los juegos de rol. Dando lugar a tantos tipos de juegos como temáticas literarias canónicas pueden llegar a existir e, incluso, más, pues el límite sólo está marcado por la creatividad de sus participantes y no por las autorías de los juegos de rol.

No se puede negar que un estudio de ámbito literario enfocado a los juegos de rol puede hacer que más de una persona arquee una ceja, incrédula ante la correlación que puedan tener con la literatura más allá de su inspiración o pensando que este tipo de juegos, como mucho, deberían enfocarse hacia el ámbito de la Educación. Y no se equivocan con eso último: los juegos de rol pueden aportar muchísimo en el ámbito educativo y por eso ya hay varios estudios al respecto y personas que trabajan acerca del aprendizaje a través de juegos. Sin embargo, eso no quita su relevancia dentro de la teoría literaria. Yendo más allá de la mera inspiración creadora de las obras en las que puedan basarse algunos juegos de rol², con esta investigación he decidido abrir la puerta que conecta los juegos de rol y la literatura de una forma menos superficial y al mismo tiempo mostrar que la teoría literaria tiene aún campos pendientes de exploración que permitirían generar nuevas materias de estudio y enseñanza.

¹ Los *wargames*, o también conocidos como “juegos de guerra”, son juegos de mesa que recrean enfrentamientos armados con figuras en miniatura. Estas simulaciones se juegan siguiendo una serie de reglas que permiten a sus jugadoras recrear combates históricos, hipotéticos o totalmente ficticios. Uno de sus precursores más conocidos sería el ajedrez.

² Un claro ejemplo de ello es la cantidad de manuales de rol vinculados con Cthulhu y el mundo lovecraftiano, como *La llamada de Cthulhu*, *El rastro de Cthulhu*, *Cultos Innombrables*, *CthulhuTech*, *Pulp Cthulhu*, *Achtung! Cthulhu*, *Mythos World*, *Tremulus*, etc.



Aun así, como bien expone Ricard Ibáñez dentro de la introducción de *Aquelarre: Juego de Rol Demoníaco-Medieval* en un apartado dedicado a quienes miran con cierto recelo los juegos de rol, «es humano tener miedo de lo que uno desconoce. Y lo que uno teme, lo ataca, lo desautoriza, procura apartarlo de sí y de sus seres queridos. No se preocupen. Los jugadores de rol lo entendemos. [...] Entendemos que miren con desconfianza, ustedes que han vivido toda la vida arropados por normas y reglas preestablecidas, un juego cuyo único límite es la imaginación de las que lo juegan. [...] Lo entendemos. No se preocupen. Pero... ¿no les gustaría criticar con conocimientos de causa? Entonces, ¿por qué no leen el manual, juegan alguna partida y luego opinan?» (2011: 10). Evidentemente, la elaboración de este trabajo no permite llevar a cabo una partida para que quienes la juzguen puedan experimentar los juegos de rol en primera persona, de la misma forma que leer un único manual sólo daría una visión sesgada. Por ese motivo, aunque me hubiera gustado llevar a cabo la partida, y por ello he añadido una parte práctica³ que permita tener datos aportados por personas que han jugado y así exponer aún más las posibilidades que los juegos de rol ofrecen literariamente, he tenido que descartar esta idea para ceñirme más al academicismo teórico que pruebe mi hipótesis: el Rol, como concepto genérico proveniente de los juegos de rol⁴, es capaz de vincularse con la literatura tradicional⁵ y ampliar más las posibilidades que ésta ofrece.

Para probar dicha hipótesis no sólo me basaré en varios manuales de rol que he leído y/o jugado, sino que también mostraré su vinculación con diversas autorías literarias como Hans-Robert Jauss, Wolfgang Iser, Jean Marie Schaeffer, Tzvetan Todorov, entre otras, y sus marcos teóricos.

Dicho esto, como ya se habrá podido notar en esta introducción, a lo largo de mi estudio he optado por usar el femenino para generalizar siempre que me sea posible partiendo de la palabra “persona” en lugar de “hombre” para describir a los grupos de lectoras, autoras, jugadoras, directoras de juego, etc. Debido a esto, las generalizaciones de algunas citas que vaya haciendo pueden sonar disonantes ya que en sus casos mantendré el genérico que utilice la fuente.

³ Este material se puede encontrar en el Apéndice.

⁴ Aunque no se pueda negar su vinculación con la definición de aquel papel o función que alguien o algo desempeña, tal como la RAE expone, considero que es necesario aclarar y enmarcar el concepto genérico de “rol” con el ámbito de estudio que aquí desarrollo.

⁵ El concepto de literatura tradicional entendido como aquellas narraciones lineales que siguen una historia fija. Es decir, el pensamiento general cuando se habla de libros y literatura. Cabe destacar que utilizo la palabra “tradicional” en lugar de “clásica” para evitar confusiones con lo correspondiente a lo grecolatino.



1. El Rol como Género

“La identidad de un género es básicamente la de un término general idéntico aplicado a un cierto número de textos.” —Jean-Marie Schaeffer

Cuando nos preguntamos a qué género pertenece una obra, tendemos a pensar en los subgéneros narrativos como ciencia ficción, romántica, policíaca, histórica, etc. Raramente nos cuestionamos si una obra es poética, dramática o narrativa, ya que sus estructuras suelen marcar bien su diferenciación. ¿Pero qué ocurre cuando nos encontramos con una obra capaz de mezclar dos de esos tres géneros literarios?

En *¿Qué es un género literario?*, Jean-Marie Schaeffer dice claramente que «toda clasificación genérica se basa en criterios de similitud» (2006: 5) y, en *Géneros literarios y mundos posibles*, Javier Rodríguez Pequeño afirma que aunque «todo texto puede ser incluido dentro de uno o varios géneros» (2008: 11), eso sólo «es cierto en el caso de los subgéneros literarios [...]; en el plano de los géneros naturales y los históricos las relaciones no son múltiples, pues si es narrativa no es dramática, y si es lírica no es narrativa» (2008: 54). Esto también se puede comprobar siguiendo el hilo teórico de Tzvetan Todorov⁶ ampliado más adelante por Schaeffer; según dicho hilo se puede ver que los géneros cambian, se fusionan y se crean a través de la transformación y evolución, ya no sólo de éstos sino también del contexto histórico y cultural en el que se desarrollan. No es de extrañar que haya distintas maneras de redactar poesía y diferentes formas de narrar historias. Pero, pese a ello y a que las obras incluidas en cada género literario puedan compartir temáticas, siempre se logran encontrar los elementos comunes que permiten diferenciarlas y clasificarlas dentro de uno de esos géneros más amplios capaces de abarcar todas sus características. Por este motivo «los géneros se constituyen en modelos dinámicos y abiertos» (Rodríguez Pequeño, 2008: 55), ya que es lo que garantiza su permanencia con el paso del tiempo. ¿Pero acaso eso puede garantizar que cubran todas las vertientes creativas posibles? Porque, como he comentado anteriormente, ¿qué ocurriría, ya no con una sino, con la aparición de varias obras capaces de entremezclar el

⁶ Aunque la obra Todorov haya sido revisada y rebatida en múltiples ocasiones, pudiendo así ir más allá a día de hoy, no podemos negar su importancia para la teoría literaria. Por no olvidar que gracias a él se han podido crear marcos en la teoría de la literatura fantástica que antes estaban en constante debate. Esto se puede ver, por ejemplo, en su libro *Introducción a la literatura fantástica*.



género narrativo y el género dramático y, al mismo tiempo, tener subgéneros temáticos y/o distintas formas literarias, tal como estos géneros poseen? Porque esto es lo que sucede con los manuales de rol y su funcionamiento.

Para empezar a tratar los manuales de rol de cara a esta cuestión, hay que aclarar en primer lugar que se tratan de obras que exploran y se desarrollan en la ficción de los posibles: a partir de premisas ficticias, sus historias avanzan a través de las distintas posibilidades, creando de esa forma un relato u otro totalmente distintos pese a su inicio –generalmente– común⁷. Esto ya se ha tanteado anteriormente en obras literarias como *Rayuela*, de Julio Cortázar, o los múltiples librojuegos como *Choose your Own Adventure* de Edward Packard que, a través de la hiperficción explorativa, la lectora puede tomar decisiones para que la narración avance de una forma u otra pero, siempre, limitándose a las opciones que los libros le ofrece, sin poder ir más allá de éstas⁸. En la literatura, además, la lectora también cuenta con la posibilidad interpretativa para dotar de mayor profundidad y significado a la obra leída, pero las puertas abiertas a través de la hermenéutica no siempre son posibilidades canónicas: se lleva a cabo con textos cerrados y, aunque pueden modificar el sentido y actualizarlo a la época de quien los lee, no alteran lo que está escrito; por esta razón no es relevante para el desarrollo de mi investigación aunque sí se haya tenido en consideración.

Retomando el postulado teórico de Schaeffer, él explica cómo los géneros son un constructo humano y sus nombres son la forma que utilizamos para llevar a cabo la clasificación antes mencionada, pero van más allá de eso y también se tratan de «estrategias de decisión» (2006: 89); el género no sólo se decide por el tipo de escritura, sino también por la intención y enfoque de quien escribe y la recepción de quien lee. Esto se puede observar claramente en los subgéneros y las obras que engloban diversas temáticas, pero queda totalmente descartado en el ámbito narrativo-dramático-lírico: como explica Rodríguez Pequeño, nadie cuestionaría si una novela es una obra de teatro y si es una obra de teatro es un haiku. Pero la teoría que plantea

⁷ Es importante remarcar la palabra “generalmente” porque, tal como se puede apreciar en la parte práctica y se muestra más adelante, aunque la premisa de la historia pueda ser similar para varias personas, nunca se iniciará de la misma forma.

⁸ No hay que olvidar que el libro tiene unos límites físicos, su número de páginas, y los librojuegos se basan en mandar a la lectora a una página u otra según las decisiones que toma. Pero, por muchos finales distintos que pueda contener, tarde o temprano eso se acaba porque el libro es finito.

Schaeffer es importante para poder tener un margen a través del cual analizar si, efectivamente, los manuales de rol podrían generar su propio género o no.

Partiendo de la base descriptiva entorno a las características, podemos ver que efectivamente los manuales de rol contienen un elemento importante que sirve para poder identificarlas: en sus primeras páginas casi siempre contienen un apartado⁹ dedicado a explicar qué es un juego de rol y/o cómo funcionan éstos, además de una introducción. Allí no sólo explican cómo utilizar el libro, sino que también exponen aquellas características genéricas que poseen todos los manuales y juegos de rol. Gracias a eso se puede extraer una recopilación junto a explicaciones genéricas que permitan sentar los rasgos que constituyen el Rol y de las cuales, luego, se pueden ir derivando otras propiedades¹⁰:

- **Libro-manual:** la base del Rol se encuentra en un manual que sirve como guía inicial para sus participantes a partir de un sistema que funciona con sus propias reglas y un trasfondo que contextualiza la ambientación, facilita unas opciones iniciales y permite clasificarlo con un subgénero¹¹ (ciencia ficción, terror, fantasía, policíaco...).
- **Narración cooperativa:** es cómo se construye el relato en el Rol; sus participantes son el centro de la narrativa y, a través de una descripción compartida y la interpretación de los personajes, se crea toda la historia¹². Esta narración tiende a ser oral, pero también puede incluir elementos escritos (apuntes, mensajes, dibujos...). Para que funcione correctamente, normalmente hay dos figuras: la de la directora de juego y la de las jugadoras.
 - **Directora de Juego (DJ):** su nombre puede cambiar dependiendo del manual (Dungeon Master, Narradora, Guardiana, Guía...) pero siempre es aquella persona que se encarga de conocer bien el sistema del manual que se usará y sus

⁹ En algunos manuales, en lugar de detallar todo esto en un apartado propio o al inicio, se opta por hacerlo a lo largo de sus distintos apartados.

¹⁰ Estas propiedades van más enlazadas con la personalización del Rol por parte de sus participantes, pero como este trabajo se enfoca en el Rol genérico, no entraré en detalles; prefiero dejar el tema abierto para que pueda explorarse con mayor profundidad en futuros estudios de este ámbito.

¹¹ Aun así, también hay manuales genéricos con sistemas que permiten crear distintas ambientaciones para que, quienes los usan, creen historias más personalizadas según sus preferencias; dos ejemplos de ello son *Fate Básico*, de Rob Donoghue y Fred Hicks, e *Hitos: Guía Genérica*, de Iván Sánchez, Pedro J. Ramos, Sergio M. Vergara y Manuel J. Sueiro.

¹² Como bien explica Gregor Hutton en *TRES DIECISÉIS: Masacre en la Galaxia*, «es como teatro improvisado: vais a crear historias entre todos de una forma muy similar a la forma en que los músicos improvisan juntos» (2013: 6).



reglas¹³ para crear una ambientación inicial a raíz del contexto ofrecido en él. Se encarga de describir las escenas, interpretar a los personajes no jugadores (PNJs) y crear desafíos para las jugadoras. Básicamente, dar vida al mundo donde transcurre la historia.

- **Jugadoras:** son aquellas personas que crean e interpretan los distintos personajes que protagonizan la historia, denominados como personajes jugadores (PJs). Por ello, a diferencia de la DJ, no controlan directamente el mundo de su alrededor pero sí influyen en él a través de sus decisiones. Como en la vida real, a través de los PJs realizan acciones que afectan al mundo y, con la supervisión y ayuda de la DJ, se narran las consecuencias de dichos actos.
- **Adaptabilidad:** se podría considerar el corazón del Rol; es el punto característico de los manuales que permite que quienes los usan puedan adaptar y modificar todo aquello que crean necesario para que la narración avance y/o se adecue más a sus preferencias. Esto implica desde sus reglas hasta las opciones disponibles para la narración cooperativa, pasando por todo tipo de detalles. Esto también permite que se pueda crear contenido totalmente nuevo para cada manual por parte de sus participantes¹⁴. Esta adaptabilidad también se muestra en las herramientas que el Rol posee para que la narración no se estanque nunca, permitiendo que la historia prosiga bajo todo tipo de circunstancias y, gracias a su capacidad de cambio, genere resultados distintos en cada ocasión.
- **Azar:** el Rol, en mayor o menor medida, siempre tiene una cantidad de azar a través del uso de dados para según qué situaciones narrativas. Esto garantiza que haya un punto de incertidumbre que se escape de la narrativa cooperativa y, así, no todo esté controlado por parte de sus participantes. Lo cual también permite darle un mayor toque de realidad, ya que las cosas no siempre salen como esperamos.
- **Generación de experiencias:** a través de la ambientación y la historia creada mediante la narrativa cooperativa, el Rol genera experiencias tanto a la DJ como a las jugadoras,

¹³ Hay algunos manuales donde esta figura va cambiando o se comparte entre las jugadoras, desapareciendo esta clara separación, pero en este estudio me centraré en el formato de los manuales donde sí son personas distintas.

¹⁴ Un ejemplo de ello sería Reddit. Dentro de esta comunidad web se puede encontrar muchísimo material creado por participantes de distintos manuales al alcance de cualquier persona que quiera utilizarlo. Todo ello revisado para que pueda encajar bien con el sistema de cada manual de rol.

las cuales son distintas para cada persona. Esto se ve reflejado tanto en la creación y modificación de sus horizontes de expectativas¹⁵ como en las propias emociones sentidas a través de las vivencias. Es más, debido a la implicación que pueden llegar a tener las jugadoras por medio de sus PJs, éstas pueden llegar a vivir otras vidas que, si no fuera por el Rol, les serían imposibles. Rompiéndose, así, la fina línea que separa la realidad de la ficción. Como consecuencia, estas experiencias tienen una doble cualidad: no sólo se acumulan para futuras narraciones, sino que también permiten aprender para situaciones externas al Rol.

- **Intertextualidad:** los manuales de rol reconocen la existencia de otros manuales previos y posteriores a ellos; algunos lo hacen en sus introducciones, otros a través del copyright *Open Game License*. Por ese motivo el Rol está en constante relación entre sus distintos manuales y sistemas. Además, esta intertextualidad también se traslada a la literatura, al cine, a las series... y puede llegar a producir una hipertextualidad ya que hay manuales basados en obras existentes¹⁶ y sus participantes pueden decidir influenciar y/o inspirar la narrativa cooperativa a partir de aquello que consumen.

Si se acepta la idea de Schaeffer de que quienes leemos podemos clasificar las obras según el género que consideremos¹⁷, sólo podríamos clasificar los manuales de rol a raíz de su temática y esa clasificación nos resultaría insuficiente. Insuficiente porque también hay manuales de rol que no se enfocan en una temática en concreto, tal como ocurre con *Fate Básico* e *Hitos: Guía Genérica*, sino que permiten construir mundos y ambientaciones de distintos subgéneros a través de un mismo sistema. De esta manera se puede ver que, tal como ocurre con la novela, su temática no divide el género. Éste sólo sirve como suplemento

¹⁵ Esta modificación del horizonte de expectativas a través de la generación de experiencias combinada con su adaptabilidad hace que los manuales de rol permitan una rejugabilidad de sus historias y que se genere una narración distinta en cada ocasión, tal como detallo más adelante.

¹⁶ Aparte de los manuales de rol relacionados con H. P. Lovecraft mencionados anteriormente, otros ejemplos serían *El Anillo Único*, de Francesco Nepitello, basado en la obra de J. R. R. Tolkien, o *Nevermore*, de Ángel Delgado Rodríguez, basado en la obra de Edgar Allan Poe.

¹⁷ Esto parte de las perspectivas que Schaeffer expone al afirmar que «el autor propone y el público dispone: esta regla es válida también para las determinaciones genéricas» (2006: 105); mientras que quienes escriben pueden mezclar géneros, ya que éstos son “invitaciones” para la libertad creativa, las lectoras pueden crear géneros a raíz de sus recuerdos, ideas y lecturas, usando los elementos que consideren relevantes como puntos de unión. Pero, en este estudio, como iré exponiendo, esto no logra abarcar por completo lo que compone el Rol.



definitorio para clasificar la obra de forma más específica¹⁸. Pero tal y como he expuesto, el Rol presenta seis rasgos característicos generales que se pueden encontrar a raíz de sus manuales y su uso y que no se limitan únicamente a su descripción temática.

Si nos fijamos en Rodríguez Pequeño y su explicación de los tres géneros literarios principales, dejando de lado el lírico porque no mantiene ninguna relación directa con los manuales de rol, vemos que del género dramático dice «el teatro es un género literario pero también un espectáculo, aunque no se puede olvidar que el espectáculo está basado y depende de lo literario» (2008: 78). Si la definición terminase allí, quizá podríamos insertar el Rol como un subgénero dramático, ya que nace y depende de lo literario –el manual de rol– y se desarrolla en la interpretación –la narración cooperativa–. Pero algo que destaca en este género literario es que «tanto en el texto literario como en la representación se aprecia una ausencia importante: la del narrador» (2008: 80); los personajes se definen por el diálogo y la importancia recae en ellos, no hay intermediario que les corte, interceda, hable y/o actúe por ellos: los personajes son totalmente independientes. Eso sí, dentro del margen narrativo que la obra de teatro plantea: «sus ideas, sus estados y los procesos que experimentan» (2008: 81), tal como Rodríguez Pequeño explica para justificar esa independencia, está sujeta a la historia y la narrativa que la obra permite. Sus ideas, sus acciones, su libertad, terminan allí donde termina su diálogo. Mientras que los personajes de rol no se ven ligados por ningún guion. Y no hay que olvidar la figura de la DJ, que no sólo interpreta PNJs, sino que también describe la ambientación y acompaña a los PJs de las jugadoras a lo largo de toda la narración.

De esta forma se puede ver que el género dramático no consigue capturar la esencia del Rol. Se acerca, sí, pero hay factores incapaces de abarcar. Como por ejemplo, ampliando un poco más las discrepancias entre el género dramático y el Rol, que la narración en el Rol puede dilatarse de tal forma que lo que duraría dos minutos en escena puede llegar a durar horas¹⁹ o que los PJs no se definan únicamente por lo que dicen y hacen sino también por las descripciones conjuntas con la DJ, el trasfondo que se les da previamente, las ideas y

¹⁸ Los manuales de rol sin temática concreta quizá se podrían clasificar como *worldbuilding*, ya que sería la etiqueta que representa mejor su sistema abierto para crear todo tipo de narraciones.

¹⁹ Un ejemplo común para esto es que, de forma genérica, está establecido en los manuales que las acciones realizadas en un combate duran 6 segundos, pero si todas las jugadoras hablasen al mismo tiempo para explicar qué hacen sus PJs, no se entendería nada. Por ello, los turnos para hablar son importantes y eso hace que el transcurso del tiempo real no siempre coincida con el del tiempo narrativo.



pensamientos que van teniendo a lo largo de la historia y su evolución gracias a la experiencia generada, experiencia que adquieren las jugadoras y que afectará a todos sus PJs, tanto actuales como futuros; pues mientras que en el género dramático quienes actúan sólo dan voz y cuerpo a los personajes de la obra, en el Rol la experiencia de las jugadoras influye y afecta a sus PJs. No se encuentran encerrados sólo por su contexto, sino que son el resultado de la fusión entre el manual de rol, la mediación de la DJ y las jugadoras²⁰.

En vista de que el género dramático se acerca al Rol pero no lo suficiente, toca analizar qué ocurre con el género narrativo.

En los rasgos antes mencionados se ha dicho que la narración es una de sus características principales y lo que permite su construcción. Aparece desde el inicio a través del libro que conforma el manual hasta en la propia manera, normalmente oral, de crear la historia por parte de las participantes. Es más, si se tiene en cuenta la mención que Rodríguez Pequeño hace acerca de las palabras que Antonio García Berrio y María Teresa Hernández escriben en *La poética: tradición y modernidad*, aunque en la narración puedan aparecer descripciones y diálogos, los procesos y las acciones de los textos narrativos se representan a través de la narración porque «en la narrativa ha de haber narración» (2008: 93); la descripción está ligada a ella. Y eso se transmite a través de la figura de quien cuenta la historia, la narradora, «a diferencia del teatro, en el que las acciones y los procesos se nos muestran a través de los personajes» (2008: 94). Pero es aquí precisamente donde cae la posibilidad de incluir el Rol como un subgénero narrativo: aunque sí aparezca una persona narradora, la DJ, toda la narrativa no depende en exclusiva de ella, sino que se comparte con las jugadoras. Debido a esto su forma de narrar no puede variar y debe ser siempre lo más objetiva posible sin llegar a ser omnisciente, ya que tampoco puede facilitar más información de la que las jugadoras pueden saber a través de sus PJs. Por lo tanto, se podría decir que es una narradora creativamente libre pero al mismo tiempo subordinada a otras narradoras. ¿Cómo funciona eso? Describiendo de la misma forma que percibimos la realidad a nuestro alrededor, con los sentidos; la DJ, para crear la ambientación, tiene que describir y narrar lo que las jugadoras ven, escuchan, huelen, notan y saborean a través de sus PJs, atenta de lo que ellas decidan añadir²¹, además de

²⁰ Esto es algo que detallaré con mayor profundidad en el siguiente apartado.

²¹ No hay que olvidar que las jugadoras pueden aportar las modificaciones narrativas que consideren oportunas ya que no todos los PJs reaccionan igual ante todo; el ejemplo más sencillo es con los olores y los sabores. Pero cabe decir que no todas las DJs son tan detallistas, muchas descripciones tienden a centrarse en la vista y el oído.



informarlas de las consecuencias de las acciones llevadas a cabo, ya sea con estas descripciones o con las reacciones de los PNJs que interpreta –los cuales son los únicos que pueden permitirle cierto tono subjetivo²²–, lo que provocará que las jugadoras reaccionen nuevamente con sus narraciones y así se forme una cadena sucesiva.

La narración en el Rol se crea en conjunto entre sus participantes, sí, pero a partir de las decisiones tomadas y los actos llevados a cabo; la DJ tiene el poder adicional de narrar las consecuencias de aquello que las jugadoras no pueden controlar pese a su enorme foco narrativo, pero incluso ella debe someterse también a veces a lo imprevisto –no hay que olvidar el factor del azar– que va apareciendo a lo largo de la historia. Al final, como la experiencia estética jaussiana que hace referencia a la *réalisation* de Kurt Badt, el Rol también contiene cierta «actividad cocreadora del contemplador» (2002: 70). Tanto la DJ como las jugadoras son espectadoras del resto de participantes y constructoras de historias a raíz de sus narraciones. He ahí donde nace la narración cooperativa. Y he ahí donde se escapa del género narrativo encerrado en sus propias palabras. Mientras que éste sólo se abre hermenéuticamente, el Rol, combinando su narrativa con el azar y su adaptabilidad, florece y se expande a través de sus posibilidades gracias a una única semilla: la del manual.

Por estos motivos no podemos estancarnos en la visión de Schaeffer de que «el cambio de reglas o de una parte de ellas forma parte de las posibilidades intrínsecas del género» (2006: 116) para intentar clasificar el Rol dentro de uno de los géneros literarios ya existentes, sino que esa regla debe añadirse dentro de las posibilidades del Rol y, recogiendo la afirmación que él mismo hace –y que Jauss respalda a través de Montaigne²³– para justificar la creación de subgéneros al decir que a partir de una obra individual se puede extraer un modelo genérico «y, a continuación, enriquecer y variar este modelo con obras de otros autores» (2006: 14), ampliar su teoría hacia los géneros literarios para relacionarlo con el concepto abierto de Morris Weitz que Wolfgang Iser expone en *El acto de leer* «porque el concepto abierto trasciende las características del marco de referencia existente» (1987: 53) y, de la misma forma que permite

²² Siempre y cuando dicha interpretación se realice en primera persona en lugar de describirla en segunda, a través de los sentidos de los PJs, o en tercera.

²³ En *Teoría de la recepció literària*, Jauss afirma que Montaigne, con su obra, definió el género del ensayo a través de su propia creación. Lo mismo podría decirse del Rol mediante los manuales pero de forma más extensa. De ahí que considere y exponga en este estudio que la teoría literaria debe ir más allá de sus propias definiciones delimitantes y explorar todas las capacidades que ofrece su desarrollo.



extender y ampliar conceptos —en este caso, géneros—, también abre la puerta a delimitarlos para inventar de nuevos «frente al nuevo caso y sus nuevas propiedades» (1987: 53). Pues en el caso del Rol no hay precisamente pocas obras disponibles y sus rasgos definatorios, pese a contener similitudes con la narrativa y la dramática, van más allá de su mera combinación. Por eso, retomando la teoría de Rodríguez Pequeño, se podría actualizar el gráfico que él propone para los géneros literarios con aquella característica que define más al Rol, su adaptabilidad, dando lugar a este resultado:

	Historia	Narradora	Adaptabilidad
Género dramático	Sí	No	No ²⁴
Género lírico	No	No	No
Género narrativo	Sí	Sí	No
Rol (como género)	Sí	Sí	Sí

²⁴ Aunque la improvisación teatral podría considerarse una forma de adaptabilidad, al no ser un rasgo totalmente característico del género dramático he considerado que era más correcto indicar que carece de ella junto a esta anotación.

2. Dos mundos unidos

“En la lectura reaccionamos sobre lo que nosotros mismos hemos producido, y este modo de reacción sólo hace esto plausible porque somos capaces de experimentar el texto como un acontecimiento real.” —Wolfgang Iser

Antes he expuesto cómo la adaptabilidad sería el corazón del Rol y aquello que permite diferenciarlo de los otros géneros literarios otorgándole así la misma condición de Género, pero esa adaptabilidad no serviría de nada sin la DJ ni las jugadoras, que son quienes se encargan de dar vida a este género y construir todo lo que sucede en el Rol gracias a la narración cooperativa. Tal como expone Satyros Phil Brucato en *Mago: La Ascensión 20º Aniversario*, «la colaboración es esencial. Todos los implicados aportan parte de sí mismos a la mesa. Al hacerlo, [el] grupo [...] construye un todo mayor a partir de partes únicas. Cada grupo crea sus propias experiencias y no hay dos [...] que sean iguales» (2018: 342). ¿Pero cómo funciona exactamente esa narración? Partiendo de las introducciones que contienen los manuales de rol y sus explicaciones acerca de los juegos de rol, junto a cómo sus participantes pueden utilizarlos, he ideado esta gráfica que considero que puede ayudar a explicar el funcionamiento y desarrollo narrativo de las distintas historias en el Rol, además de hacer más visual el recorrido teórico que elaboro a continuación, al separar el contenido del manual de rol como un mundo con sus propias reglas, su ambientación, su contexto... y cada jugadora con sus vivencias y experiencias como otro mundo, los cuales se conectan a través de los mecanismos que el Rol ofrece mediante la figura de la DJ y los PJs:

1r mundo	Puerta	Puente	Puerta	2o mundo
Manual de rol	DJ	PJ	DJ	Jugadora

Cuando se lee, siempre suele haber una distancia entre la lectora y el texto, por eso, en *Notas sobre lo fantástico (textos de Théophile Gautier)*, Jean Bellemin-Noël afirma que «el cuento fantástico se preocupa por instaurar un tipo de espacio de realidad en el cual podamos respirar,



movernos y sobrevivir como en un espacio real» (AA.VV., *Teorías de lo fantástico*, 2001: 139); eso es lo que permite acortar la distancia y que notemos el texto más cercano a nuestra experiencia, envolviéndonos con ese espacio de realidad usando nuestra imaginación. ¿Pero acaso esta afirmación no serviría para casi cualquier ficción? Revisando sus palabras, Bellemin-Noël también explica que «la “literatura” no es más que “palabras”. [...] Nuestro mundo no existe para nosotros más que a través de las palabras. Toda ficción [...] juega a yuxtaponer sobre el mundo de la experiencia un mundo de palabras: otro mundo con nuestras palabras en tanto que éstas son (de) nuestro mundo» (2001: 138-139). A partir de aquí se puede sacar la conclusión de que, efectivamente, esto no es una cualidad única del cuento fantástico, sino que también ocurre con cualquier tipo de ficción literaria que pretenda crear una experiencia sobre nuestra experiencia de la realidad; «hacernos confundir lo ficticio por lo real» (2001: 139) pero no en un sentido “oscuro” o “perverso” con malas intenciones, sino para darnos la oportunidad de cuestionarnos si aquello que consideramos real es lo único válido; abrirnos más opciones que nos permitan ver las cosas de otra manera y ampliarnos, así, nuestra experiencia subjetiva²⁵. Y el Rol no se queda atrás en este aspecto.

Siguiendo la teoría de la fenomenología de la lectura propuesta por Iser, tal como la lectura nos permite convertir un texto en nuestro, el Rol nos permite apoderarnos de mundos enteros y actuar sobre y en base a ellos. En *El acto de leer*, Iser afirma que la lectura se funde con el texto debido a que éste «es un potencial de efectos, que sólo es posible actualizar en el proceso de la lectura» (1987: 11) porque es ésta, la lectura, la que permite a la lectora constituir el sentido del texto. Citando las palabras de Northrop Frye que aparecen en el susodicho libro, «el autor aporta las palabras y el lector el significado» (1987: 55), haciendo así lo que Iser denomina como una «reformulación de una realidad ya formulada» (1987: 12) gracias a ese «inventario de significantes» (1987: 112) abierto a las interpretaciones de la lectora que el texto posee. Esto nos permite observar que, efectivamente, George Poulet tenía razón al decir que los textos «sólo obtienen su plena existencia con el lector» (1987: 244), resumiéndolo en palabras de Iser, y lo interesante viene cuando se observa que podemos encontrar su *súmmum* manifestado en el Rol.

²⁵ Tal como diría Umberto Eco, «la narrativa sugiere que quizá nuestra visión del mundo actual es tan imperfecta como la de los personajes narrativos» (Garrido Domínguez, *Narración y ficción: literatura e invención de mundos*, 2011: 120).



La DJ no deja de ser lectora en ningún momento: lee el manual de rol y se aprende su sistema, sus reglas y su ambientación²⁶. Luego, con las herramientas obtenidas, tiene lugar el proceso creativo: piensa en cómo usarlas para construir un contexto y una pre-historia²⁷ que se encargarán de dar la bienvenida a las jugadoras al manual. Convirtiéndose de esta forma en una puerta entre las jugadoras y el manual. Pero, a diferencia del tipo de bienvenida que pueda dar una lectora al explicar un libro a alguien para que se lo lea, la DJ será capaz de meter a las jugadoras en la ficción del manual a través de su ficción extraída y creada a partir de esa primera ficción. ¿Cómo? Dándoles la oportunidad de crear unos personajes protagonistas, los PJs, que serán quienes vivirán (en) la historia mediante ellas y, asimismo, se convertirán en el puente de unión entre la realidad de las jugadoras y la ficción del manual de rol.

Con esto se puede tener el primer recorrido de izquierda a derecha: del manual de rol a las jugadoras mediante la DJ y las herramientas que ofrece el Rol para crear a los PJs que darán lugar a la narración de la historia. Sin embargo, como mostraré en este apartado, este recorrido es ambidireccional: también ocurre de derecha a izquierda. Por eso la creación de los PJs no es suficiente para conseguir esa mezcla de realidad y ficción, sino sólo el inicio. Una vez creados, las jugadoras tendrán un medio de inmersión hacia la ficción del manual, pero la DJ deberá generar y controlar toda la ambientación para que dicha inmersión suceda. En otras palabras: sin un lugar en el que usarlo, un equipo de buceo se tornaría inútil. Es por eso que la DJ se encarga de describir y dar vida al océano que rodea a quienes se sumergen.

Así pues, con ese contexto y esa pre-historia creada, las jugadoras empezarán a adentrarse en la ficción, no como ellas, ni siquiera como personajes cerrados a una narrativa concreta, sino como PJs, un punto medio capaz de unir la subjetividad de las jugadoras y sus experiencias con la personalidad, el trasfondo y las habilidades de un personaje. Esa fusión, junto a su libertad de acción y decisión, es lo que compone a los PJs: jugadoras libres de su realidad, personajes libres de un destino configurado por la palabra escrita, y una evolución conjunta generadora de experiencia²⁸. Sin olvidar la capacidad interpretativa que eso otorga; aquello que las jugadoras

²⁶ En caso de no tener una ambientación definida, tal como he expuesto anteriormente que sucede con algunos manuales de rol, ésta también formará parte del proceso creativo de la DJ.

²⁷ "Pre-historia" entendida como una especie de idea narrativa inicial. Aunque no hace falta que la DJ idee siempre una historia previa 100% original; la mayoría de los manuales de rol incluyen lo que se llama "semillas" que, escritas como una breve sinopsis, sirven para dar una idea de contexto a la DJ para crear una historia y/o aventuras iniciales que le sirven tanto a ella como a las jugadoras para ayudarlas a familiarizarse con el sistema de ese manual.

²⁸ En el último apartado hablaré en profundidad acerca de la generación de experiencia en el rol.

digamos se puede convertir tanto en los diálogos como en los actos de los personajes. De la misma forma que los personajes marcan también la experiencia y las posibilidades de las jugadoras²⁹.

Aquí podría hablar sobre los distintos tipos de jugadoras que suele haber en el Rol y la cantidad de alternativas posibles de interpretar, no sólo los personajes que crea cada jugadora, sino un mismo personaje convertido en PJ mediante diferentes personas, pero al tener un espacio limitado para la redacción de este trabajo, considero que es mejor dejar este tema para futuros estudios. Aun así, ya dejo la puerta entreabierta gracias a las respuestas dadas por las jugadoras de mi parte práctica donde explican qué personaje han escogido interpretar y cómo lo han hecho.

Volviendo entonces a la fusión que implican los PJs, si se le suma la mediación de la DJ, el Rol dará pie a avanzar la historia a través de lo que Roman Ingarden nombra como “espacios de indeterminación”³⁰. No sólo el manual de rol presenta esos espacios vacíos para que la DJ pueda crear lo que considere necesario, sino que la propia DJ los otorgará en su narrativa para dar margen de decisión a las jugadoras³¹. Tal como se explica en *Changeling: El Ensueño 20º Aniversario*, «el Narrador describe escenas e interpreta a los personajes secundarios importantes, y los jugadores describen cómo reaccionan sus personajes ante esos eventos. El Narrador reacciona a eso y así sucesivamente» (AA.VV., 2019: 26). Se trata de una idea cercana a la de la fenomenología de Iser, que afirma que autoras y lectoras participan en la creación y el texto sólo sirve como «regla de juego» (1987: 176), pero que va más allá. Porque la DJ reacciona a las jugadoras y, gracias a ello, la cantidad de posibilidades se desata³².

Como he dicho antes, la DJ no deja de ser lectora en ningún momento. Primero del manual y, después, de la narración de las jugadoras. Se convierte en una lectora-creadora activa. De la

²⁹ Por poner un ejemplo sencillo: un personaje capaz de volar podrá darle una serie de posibilidades a la jugadora que otro, sin esa capacidad, no podría.

³⁰ Los espacios de indeterminación son aquellos vacíos que se encuentran en los textos para que las lectoras puedan rellenarlos con su imaginación. Ya puede ser obviando la expresión facial de un personaje durante un diálogo con carga emotiva como la descripción de los colores de los muebles en una habitación. Estos espacios de indeterminación, aunque pueden estar relacionados con otros sentidos, suelen estar ligados a la apariencia física y son lo que causan que un personaje pueda ser imaginado de distintas maneras; de ahí que a veces haya un choque de expectativas entre varias lectoras cuando, por ejemplo, se lleva una novela al cine, pues una película no ofrece dichos espacios a nivel descriptivo, sino que los muestra rellenos directamente.

³¹ Un ejemplo habitual es que la DJ sitúe a las jugadoras, a través de los PJs, en una escena y luego les pregunte “¿Qué hacéis?”. De esta forma la DJ detiene su narración para que las jugadoras puedan empezar la suya a través del espacio vacío que ha generado.

³² Lo cual se verá mejor en el siguiente apartado y también se puede comprobar en las respuestas de los formularios gracias a su enorme diversidad aun cuando comparten la misma base.



misma forma que las jugadoras también lo son, sólo que con una cantidad de información menor que la DJ. Recordando y ampliando aquí la fuente de la narración cooperativa, todas las participantes toman parte del proceso creativo a través de la narrativa. Influyen, modifican y crean a través de la narración sobre las narraciones ajenas, las cuales, al mismo tiempo, hacen lo mismo sobre las suyas con el fin común de avanzar en la historia. Una historia que, aunque tendrá una serie de marcos para guiarse, dispondrá de una adaptabilidad total hacia el grupo y que, pese a contener una serie de expectativas por parte de cada una de sus participantes, pues «cada texto, ya a su comienzo, constituye determinadas expectativas» (Iser, 1987: 207), éstas se verán confirmadas o trastocadas con el porvenir de la narración. Pues el Rol «consiste en contar historias de ficción, de forma similar a como lo haría un cuentacuentos, pero con una particularidad: la historia se construye por el conjunto [de sus participantes]» (AA.VV., *Plenilunio*, 2014: 9-10).

¿Pero cómo afectan realmente las jugadoras al mundo del manual del rol, si aquel en el que construyen su narrativa no es más que una versión reflejada que ofrece la DJ, para así realizar el recorrido de derecha a izquierda? Gracias a su experiencia externa combinada con el uso de las mecánicas que cada sistema ofrece. Aunque la historia, efectivamente, se desarrolle en el contexto y la ambientación que la DJ presenta, las mecánicas del sistema y las reglas son las del manual de rol –siempre y cuando no se personalicen– y las jugadoras las usarán de una forma u otra acorde a su forma de jugar. Ya que, como he mencionado, los PJs también incluyen su realidad y ésta afectará a su manera de actuar, buscando caminos para que los hechos narrativos sucedan lo mejor posible según su perspectiva y así poder superar los retos y dificultades que vayan apareciendo. En resumidas cuentas, tener éxito en la aventura. Porque las historias que se desarrollan en el Rol suelen nombrarse así, aventuras, debido a su similitud con el concepto literario en el que a una serie de personajes viven distintos sucesos y situaciones arriesgadas, rodeados de cierta incertidumbre y teniendo que superar una serie de eventos a lo largo de la historia para lograr alcanzar una meta; aunque ésta meta sea sencillamente volver a la tranquilidad del hogar³³.

³³ Como en la literatura, las aventuras que ocurren en el Rol cambian muchísimo dependiendo de su subgénero, pero también se ven alteradas por las expectativas que tengan las participantes de la historia. No hay que olvidar que, pese al contexto y la ambientación inicial, algo puede cambiar completamente de tono gracias a la narrativa cooperativa.



Llegados aquí tras ver ambos recorridos, debe mencionarse que en el Rol hay algo llamado “metarol”. El metarol es cuando una jugadora afecta a la narración de una forma que no termina de encajar con lo que haría el personaje pese a ser la fusión que implica convertirse en un PJ. El caso más habitual es cuando se juega con información que la jugadora sabe pero el personaje desconoce y se usa a favor de los intereses de dicha jugadora para, normalmente, el beneficio de su personaje. Este tipo de práctica suele ser reprochada, pero en una medida más laxa se suele aceptar sin problemas. Por ejemplo, cuando un PNJ habla con un PJ y el resto de PJs no están presentes en la escena pero las jugadoras lo escuchan igualmente. Si la jugadora que interpreta el PJ que estaba en la escena decide que el personaje contaría lo sucedido al resto, no hace falta que se interprete: se da por hecho que ya se ha compartido esa información. O por ejemplo cuando las jugadoras debaten qué hacer frente a una situación, no hace falta que hablen siempre como lo harían los personajes para dar por válido que, lo hablado, también se ha llevado a la práctica entre éstos. Básicamente, el metarol es todo ese conocimiento que tienen las jugadoras de forma totalmente externa a los personajes y que influye a la narración, a los PJs y, en definitiva, a la historia, pero que dependiendo de cómo se utilice y justifique tiene más o menos concesiones y es más o menos aceptado por el grupo.

Con esa aclaración no es difícil concluir que mientras una lectora construye su horizonte de expectativas a través de las diferentes lecturas y al final sólo es el texto quien se encarga de confirmarlo o no, las jugadoras no sólo tienen uno debido a las múltiples partidas, sino que dichas expectativas afectará a su forma de narrar y, por ende, a la historia³⁴. Es aquí, entonces, donde se produce por completo la influencia por parte de las jugadoras en el manual de rol: sus realidades y experiencias se cueñan en la ficción a través de los PJs y la DJ y, sin llegar a romper las reglas, alteran la narración de una manera u otra. Esto, precisamente, es lo que también permite que las realidades del Rol sean ilimitadas.

³⁴ Si una jugadora, por ejemplo, se ha encontrado varias trampas tras abrir puertas sin cuidado, no es de extrañar que, en el futuro, sus PJs revisen las puertas antes de abrirlas. ¿Puede que el personaje hubiera hecho eso sin la mediación de la jugadora? Quizá no. Pero he aquí un ejemplo claro de la fusión que constituyen los PJs que puede implicar cierto metarol.



3. Realidades ilimitadas

“La imaginación me traía delicias infinitas.” —Edgar Allan Poe

«La totalidad del texto no se puede realizar de golpe» (1987: 115), afirma Iser, ya que «el texto es sólo una partitura y [...] las diferentes capacidades individuales del lector son las que instrumentan la obra» (1987: 177).

Cuando afirmo que las realidades del Rol son ilimitadas hago precisamente referencia a estas palabras de Iser acerca de las lectoras y las llevo más allá gracias a que las participantes, en el Rol, poseen unas capacidades interpretativas al mismo nivel que narrativas. Esto se debe, repasando lo expuesto hasta ahora, a la narración cooperativa y al funcionamiento del Rol; cada narración podrá desarrollarse de una forma u otra no sólo por contar con grupos totalmente distintos, sino por la evolución del horizonte de expectativas, las ganas de querer experimentar —parafraseando a Daniel Innerarity en la introducción de *Pequeña apología de la experiencia estética*, «quien tiene experiencias puede experimentar con ellas» (2002: 24)— y la posibilidad de la transformación de unos mismos hechos hacia caminos diferentes, adaptándose a las circunstancias que emerjan en cada situación. Lo cual hace que incluso una misma DJ pueda participar en narraciones distintas de una misma aventura y que un mismo personaje actúe de forma diferente en una situación idéntica dependiendo de quién le otorga la capacidad de convertirse en PJ.

Esto se puede ver con el proyecto *Pioneros de Voldor*, desarrollado por el equipo de Nosolorol Ediciones, enfocado al manual de rol *El Resurgir del Dragón*. En dicho proyecto, distintas DJs dirigen las mismas aventuras para sus grupos y luego transmiten los resultados a la editorial, la cual se encarga de adaptar el mundo del manual a esos sucesos para las futuras aventuras. Aunque esto también se relacione estrechamente con las jugadoras influenciando en el mundo que el manual de rol constituye, lo importante aquí es cómo un mismo inicio puede dar diversos resultados, ya sea por la narración cooperativa o la forma de interpretar a los PJs, gracias a la capacidad de adaptarse a cualquier circunstancia. Pues esa capacidad es justamente lo que permite crear un sinfín de opciones y alternativas.

Para demostrar aún mejor los hechos que aquí menciono sin necesidad de trabajar con datos externos y disponiendo de un entorno más cerrado, he llevado a cabo una parte práctica para



mi investigación de una forma similar al proyecto explicado: he escrito una aventura titulada *Manos manchadas*³⁵, la he dirigido con un grupo, he añadido los retoques que he visto necesarios a raíz de cómo fue la narración con dicho grupo junto a unos personajes pregenerados³⁶ y la he hecho pública para que otra gente la pueda dirigir y jugar y, después, rellenar un formulario u otro dependiendo de si eran DJs o jugadoras. ¿Cuál es la finalidad de dichos formularios? En primer lugar, demostrar que un mismo origen –tanto contextual de ambientación como de personajes– puede dar lugar a distintas narraciones y, todas ellas, igual de válidas. En segundo lugar, concretamente a través del formulario para DJs, exponer cómo ese mismo origen requiere una adaptabilidad continua en la historia que se va formando a través de la narración realizada por todas sus participantes.

Manos manchadas contiene varias opciones desde el principio. Al leerse, se pueden encontrar diversas maneras de poner en contexto a los PJs, de desarrollar las situaciones importantes en la historia e incluso de concluir la aventura; esto está pensado para que se tengan alternativas suficientes dependiendo de cómo vaya avanzando la narración y, a través de estas herramientas que ideé a raíz de mi primera prueba, ayudar a la DJ en caso de dudas frente a situaciones que puedan darse a lo largo de la partida. Sin embargo, también se dejan espacios de indeterminación para que las DJs puedan añadir los elementos que consideren oportunos al mismo tiempo que las jugadoras puedan colaborar en el avance de la narración de una manera u otra. Pues, tal como he ido remarcando, la historia de la aventura también se ve afectada por sus participantes; si sólo se contase una historia predefinida, dejaría de ser Rol para tratarse de una obra de otro género literario.

Debido a esto, en el formulario para las DJs he consultado qué opciones de la aventura han llevado a cabo y si han tenido que adaptarlas debido a algo que haya ocurrido a lo largo de la narración. Gracias a las respuestas facilitadas se puede ver que ha habido DJs para las cuales algunas opciones disponibles han sido suficientes mientras que en otras sí han tenido que añadir modificaciones. Tal como se detalla en la introducción de *Dungeons and Dragons 5e: Guía del*

³⁵ Esta aventura se puede encontrar en el Apéndice.

³⁶ Los personajes pregenerados son aquellos que acompañan algunos manuales de rol y aventuras para que sea más sencillo jugarlas, ya que suelen tener conexiones entre ellos en sus trasfondos y no hay que aprender muchas mecánicas para poder interpretarlos. Para este caso en concreto, también sirven para garantizar unos resultados más cerrados ya que, exceptuando casos contados, las jugadoras no han usado personajes personalizados –es decir, creados por ellas– y casi todas parten de la misma base para cada personaje.



Dungeon Master, la DJ «ayudará a los demás jugadores a visualizar lo que está sucediendo a su alrededor, improvisando cuando los aventureros hagan algo o se dirijan a algún lugar inesperado» (AA.VV., 2018: 4), de esta manera, si las decisiones de las jugadoras encajan con las expectativas de la DJ, ésta tendrá que improvisar menos que cuando realicen algo que no se esperaba en absoluto. Pudiéndose dar situaciones de un extremo a otro pero también mixtas como las que se hallan en esas respuestas en las que las DJs afirman que han añadido algunos detalles pese a seguir la idea de una de las opciones. Justo este tipo de detalles son los que hacen que las aventuras varíen a la hora de explicarse pese a su idea inicial. La prueba de ello se encuentra en una pregunta común que comparten tanto el formulario para DJs como el formulario para jugadoras: explica la partida jugada como si te hubieras leído un libro y se lo contases a alguien.

Cuando se lee un libro, la narración es la misma, lineal, inalterable, tal como he detallado en los apartados anteriores³⁷. Las interpretaciones que se hagan, al ser elementos exteriores justificados a raíz de aquello que el texto contiene, es decir, una búsqueda de significado que vaya más allá de la historia pero procurando basar su sentido en ella, apenas se tendrán en cuenta a la hora de resumirlo. Por ese motivo, cuando se resume un libro, pese a poder contener más o menos detalles, siempre tratará de lo mismo. Mientras que el resumen de una aventura de rol, pese a contener elementos comunes, al depender de cómo ha sido jugada por un grupo u otro y/o por primera o tercera vez³⁸, variará. Esto se puede comprobar con las más de treinta respuestas a esa pregunta común: pese a haber esos elementos compartidos —encontrarse con unos personajes concretos, visitar ciertos lugares, encontrar unos objetos...—, la forma en la que se inicia todo, se desarrolla y finaliza puede cambiar muchísimo. Incluso yendo más allá de lo que yo mismo había podido prever a la hora de redactar la aventura. Con esto se comprueba que, efectivamente, incluso quienes escriben los manuales de rol y diseñan aventuras a partir de ellos no tienen un poder absoluto sobre lo que pueda ocurrir a la hora de narrar.

³⁷ Exceptuando, obviamente, los casos mencionados en el primer apartado y otras obras similares.

³⁸ No hay que olvidar que las historias pueden ser rejugadas, ya sea por parte de la DJ que quiere volver a dirigirla para el mismo grupo o uno distinto, como por las jugadoras que quieren probar otro grupo, otros personajes, otras decisiones u otras DJs. Es más, incluso si se diera la situación de rejugar la misma aventura con el mismo grupo, los mismos personajes y la misma DJ, el hecho de conocer algunos de los posibles sucesos sumado al factor del azar, que en mayor o menor medida siempre está presente en el Rol, hacen que sea prácticamente imposible repetir una narración.



Ampliando el apartado anterior, lo que se podría considerar como la primera capa narrativa-ficcional, generada por quienes escriben los manuales de rol, se ve alterada por la DJ, la cual construye otra capa encima en base a la primera para las jugadoras, quienes luego podrán perforar ambas capas con la ayuda de la DJ para construir una propia a través de las posibilidades narrativas³⁹. Los dos ejemplos más claros, en mi opinión, son las respuestas donde el grupo de PJs empezaba la aventura enfrentándose a unos bandidos o con un personaje que nadie interpretaba, y por lo tanto no llegaba a convertirse en PJ, transformado en cabra; en ningún momento planeé esas opciones pero aparecieron en la narrativa de dos grupos de forma tan válida como las que yo había redactado. Un tercer ejemplo que serviría para la perforación que menciono y también está vinculado al progreso de la narrativa, es cómo los PJs de otro grupo deciden explotar los recursos disponibles a lo largo de la narrativa para añadir al final el detalle de reformar una mansión abandonada para quedarse allí a vivir. Revisando *Manos manchadas* se puede ver que esa opción tampoco me la había planteado.

Este tipo de resultados demuestran que, efectivamente, Bellemin-Noël tiene razón al decir que una misma aventura es susceptible de ser contada de una manera u otra dependiendo de cómo se narra, sobre todo si se añade la afirmación de Remo Ceserani en la cual dice que gracias a la potencia creativa del lenguaje «las palabras pueden crear una “realidad” nueva y distinta» (*Lo fantástico*, 1999: 103). Aunque para ello debe irse más allá de su vinculación exclusiva con el modo fantástico y ampliar su teoría afirmando que toda ficción literaria creativa «utiliza a fondo las posibilidades [...] del lenguaje, su capacidad de cargar de plasticidad las palabras y conformar, con ello, una realidad» (1999: 104). Es así como se afianza una afirmación teórica de la narrativa en el Rol, yendo más allá del registro usado y ascendiendo la manera de narrar a la de crear realidades literarias. Pues como demuestran los resultados de esta parte práctica, incluso en la pregunta exclusiva para jugadoras acerca de cómo han interpretado a los personajes que han escogido, se puede comprobar que un personaje que quedaría encerrado si formase parte de cualquier otro género literario, el Rol le permite unas posibilidades exploratorias ilimitadas, ya que no están atados a una narrativa concreta que

³⁹ Si el Rol no se constituyera por esta mezcla de ficciones que incluye la de las escritoras de los manuales de rol, la de las DJs y la de las jugadoras y sólo fuera válido lo que exponen las autoras, se tendría un libro de reglas o incluso una especie de documento ficcional. Si sólo valiera la historia pensada por las DJs, no habría diferencia alguna con la historia pensada por la autora de un libro. Y sin las dos previas, no podría haber jugadoras. Es por eso que la combinación de las tres ficciones es necesaria para el Rol.



se abre únicamente con la interpretación hermenéutica, sino que además de esa opción que es viable postpartida, siempre habrá caminos por andar aunque sean los mismos con un calzado distinto. Tampoco hay que olvidar que, aunque en esta parte práctica me centre en un único sistema⁴⁰, uno de los rasgos que también posee el Rol es el de la intertextualidad y, gracias a ella, se puede experimentar y mezclar las reglas de cualquier sistema con las ambientaciones de otros manuales⁴¹, lo cual afectará a la experiencia de sus participantes y abrirá aún más las posibilidades que la construcción de la narrativa cooperativa posee. Al final, tal como afirma Jason Bulmahn, «el mundo está ahí para que lo explores, y tus acciones tendrán una gran influencia en el devenir de la historia» (*Pathfinder - Reglas básicas*, 2016: 5), dando lugar a cualquier tipo de narración.

⁴⁰ Concretamente en el de *El Resurgir del Dragón*, que es el mismo de *Dungeons and Dragons 5e*.

⁴¹ Eso sí, habrá ocasiones en las que se deban hacer algunas modificaciones para adaptarlo todo lo mejor posible.



Conclusiones: Más allá de la Literatura

“La realidad, *toda* la realidad, postula todos los reales posibles, aun lo racionalmente imposible.” —Edelweis Serra

David Roas, en *La amenaza de lo fantástico*, y siguiendo el postulado de Borges acerca del mundo en el que creemos vivir, afirma que la realidad no es más que «una construcción ficticia, una simple invención» (AA.VV., *Teorías de lo fantástico*, 2001: 38). Y, aunque no hay que olvidar las palabras de Ludwig Wittgenstein que Roas cita en la misma obra, «los límites de mi lenguaje significan los límites de mi mundo» (2001: 27), esto es lo que nos permite afirmar que la ficción influye en la realidad de la misma forma que la realidad influye en la ficción, retroalimentándose entre ellas para la comprensión de lo que nos rodea y, al mismo tiempo, crear en nuestro imaginario una serie de posibles e imposibles que luego procuramos manifestar de diversas formas en un intento de capturarlo para mostrarlo al resto de personas. Eso sí, siempre procurando marcar una línea divisoria entre nuestra realidad y aquello considerado como ficticio.

En el Rol, aunque esa línea también está presente, sólo se muestra de forma clara antes de empezar a narrar. Una vez la historia empieza a constituirse mediante la narración cooperativa, tanto la DJ como las jugadoras tienden a dejar de lado la barrera entre realidad y ficción para desarrollar la narrativa en un punto de unión en el que se considera que todo, de una forma u otra, es accesible a ellas. Inmersas en la ambientación, las vivencias narradas se sienten en la propia piel a través de la interpretación de los PJs y los PNJs. El lenguaje adquiere, de su forma más culminante, su capacidad creadora de realidad. Pues es a través de las palabras que se genera toda acción y suceso y, con ello y la imaginación, la experiencia que se siente tan real como las vivencias que nos suceden a lo largo de nuestro día a día. Como diría Antonio Garrido Domínguez en base a Hans Glinz y Susana Reiz de Rivarola, «ficción y realidad no solo se complementan sino que [...] la ficción forma parte de la realidad total» (*Narración y ficción: literatura e invención de mundos*, 2011: 213) al generar dicha experiencia real. Esto no puede evitar relacionarse con el concepto de “lo ominoso” de Freud, el cual, revisado a través del texto de Roas y añadido a todo lo aquí expuesto, muestra cómo el Rol es capaz de provocar dicho efecto al borrar «los límites entre fantasía y realidad [para aparecer] como real algo que



habíamos tenido por fantástico⁴²» (2001: 11) pero, a diferencia del trato que recibe este concepto en otros estudios, aquí no causa ningún perjuicio ya que la DJ dispone de las herramientas⁴³ y la perspicacia necesarias para controlar que las jugadoras se sienten cómodas y, pese a las diferentes emociones y sensaciones que puedan sentir, están disfrutando de la narración en un entorno seguro.

Hecho este inciso, sí, es posible que el lenguaje de una jugadora esté más limitado que el de las demás participantes y por ello su narración sea dispar a la del grupo, pero esa limitación que se encontraría una autora a solas a la hora de escribir es suplida por sus compañeras. Aquellas palabras que una no encuentre, pueden ser dichas por otra, como ayuda, para darle ese empujón y esa especificidad que su narrativa busca. De esta forma, las carencias lingüísticas son superadas sin apenas dificultad, ya que siempre se encuentra la forma de hacer comprensible el mensaje que se pretende desarrollar y, al mismo tiempo, dejando lo suficientemente libre la imaginación del resto para que puedan añadirle los tonos que consideren oportunos⁴⁴. Y no sólo en el sentido de rellenar huecos en la imaginación que quedan relegados a la intimidad de las lectoras sin más posibilidad, sino, como se ha dicho anteriormente a lo largo del estudio, de poder compartir esas imaginaciones y convertirlas en realidad narrativa si así se desea; mientras que en una novela si no se especifica el color de la piel de alguien en toda la historia, éste siempre quedará a disposición de cada lectora pero sin llegar jamás a convertirse en canon, en el Rol habrá veces donde no se especificará y otras que sí, pudiendo ser diferente en cada situación y, en todas ellas, con la misma validez sin excepción, tal como se puede ver en las respuestas de la parte práctica. Casi se podría comparar

⁴² En este caso, entendiendo “fantástico” como “ficticio” en general.

⁴³ Algunas de estas herramientas son de carácter general y las jugadoras también pueden decidir usarlas. Las más conocidas son la “Tarjeta X”, la cual sirve para detener la narración si aparece algo con lo que una jugadora no se siente cómoda y prefiere que se obvie, y “Líneas y velos”, la cual sirve para marcar unos límites antes de empezar la narración o hacer un fundido en negro sin un desarrollo detallado en caso de aparecer algo que incomode. Una tercera herramienta sería la del “Semáforo”, que permite tanto aclarar antes de empezar una narración qué temas obviar sí o sí y cuáles no detallar en exceso, acomodándose siempre a favor de las negativas –es decir, si una persona quiere obviar un tema que al resto de participantes no le importa que aparezca, se va a obviar para garantizar la comodidad narrativa–, como aparecer de forma activa a lo largo de la narración para dar pie a detallar escenas que podrían resultar incómodas para algunas personas pero que no es el caso entre las participantes de ese grupo.

⁴⁴ Esto incluso se puede ver en los manuales de rol más famosos, los cuales, a diferencia de los más pequeños y/o *indie*, están creados por equipos enteros de personas debido a su volumen y la cantidad de escritos, revisiones y renovaciones que hacen para mantenerse actualizados; todo eso sin suprimir el espacio creativo. Uno de los mejores ejemplos de ello sería *Dungeons and Dragons*.



con una experiencia potenciada de lo sublime de Pseudo-Longino, tal como Jauss cita en *Teoría de la recepció literària*, al decir que «el receptor acaba aquello que el productor ha dejado en germen» (traducción propia, 1991: 28). Porque esta capacidad e importancia del lenguaje no termina aquí, sino que su desarrollo completo se produce gracias a la combinación de tres rasgos del Rol: la narración cooperativa, la adaptabilidad y la generación de experiencia.

Tal como diría Iser, «ficcionalizar también puede permitirnos llegar a ser lo que queremos. [...] Crear nuestro propio ser y el mismo mundo en el que nos hallamos» (AA.VV., *Teorías de la ficción literaria*, 1997: 54) pues «no existe un marco de referencia [...] para lo que hagamos de nosotros a través de la ficción» (1997: 58). En el Rol podemos encontrar esta capacidad de la ficcionalización en su máxima expresión y, al mismo tiempo, el desarrollo más completo de devenir *un ser*; partiendo de esta afirmación de Garrido Domínguez:

«Lo específico de la ficción se traduce, pues, en un modo especial de contemplar la realidad; para eso se construyen continuamente nuevos mundos: para renovar su percepción de la realidad. Pero, *el objetivo último de la ficción es* todavía más trascendente: *ensayar maneras alternativas de vivir en el mundo*; el ser humano, centro originante y destinatario de esta actividad, necesita imperiosamente de la ficción para extender su horizonte existencial, para *enriquecerse con nuevas historias, nuevas vivencias* y, como señala Vargas Llosa, para *ser muchos otros individuos sin dejar de ser él mismo*.» (subrayado propio, 2011: 213)

si nuestro ser se crea a partir de cómo nos definimos y cómo nos definen, de nuestras vivencias, experiencias y las huellas que dejamos, componiéndose a partir de la mezcla de nuestro concepto de “yo” –qué creemos ser, cómo nos vemos, qué hemos vivido– con el concepto del “otro” –qué creen que somos, cómo nos ven, qué hemos hecho vivir– debido a que actuamos de una forma u otra dependiendo de la situación y de con quién nos encontramos, y luego tenemos la capacidad de analizar dichas actuaciones para pensar acerca de nuestra personalidad –entendida como nuestra definición– y *nuestra historia*, tal como se expone en la mayoría de introducciones de los manuales de rol –«eso mismo es un juego de rol. Una experiencia donde tú y el resto de jugadoras sois el centro. Tendréis que interpretar a personajes en un mundo creado con una única finalidad: que experimentéis» (AA.VV., *New Life*, 2019:



4)⁴⁵—, el Rol es capaz de generar un espacio de ficción que incluye esos factores gracias al cual podemos relatarnos y re-construirnos tanto y cómo queramos, generando una infinitud de experiencias *alternativas de vivir en el mundo* que *enriquezcan nuestra existencia con nuevas historias y vivencias* sin dejar de ser nosotras mismas al mismo tiempo que podemos ser cualquier persona que queramos. ¿Cómo? Justo con la combinación de los tres rasgos antes mencionados: con una narración capaz de adaptarse a cualquier circunstancia que permite fusionar la propia subjetividad con la ficción para sentirla como una experiencia real. A raíz de esto, no es de extrañar que algunas personas jugadoras de la parte práctica declaren “no puedo definir hasta qué punto esa forma de actuar era propia de mi interpretación del personaje o de mis ganas de hablar de ello”, “como persona no se me ocurriría, pero para [el personaje] era muy importante”, “he intentado actuar protegiendo a la gente”, “en algunas ocasiones mi personaje ha hablado más de lo que quizás lo habría hecho [...]”. Esto ha sido porque las otras jugadoras a veces no eran muy habladoras o no habían caído en preguntar ciertas cosas”, “sus limitaciones⁴⁶ han dado oportunidades de momentos muy divertidos, y sus capacidades han permitido resolver momentos críticos de formas muy creativas” o incluso “hubo un momento que le pedí ‘prestado’ un objeto a un PNJ prometiéndole que se lo devolvería... ¡y así lo hice!⁴⁷” en el formulario. Todos estos testimonios de personas distintas señalan esa fusión de la realidad y la ficción que comportan los PJs mediante el lenguaje —sobre todo el último de ellos— y la capacidad de ir más allá de nuestra reducida subjetividad para vivir otras subjetividades que hacemos propias. Y es que, tal como explican las autoras de *New Life*, en el Rol «¡no existen barreras! ¡Podéis hacer lo que queráis! [...] A partir de [vuestra imaginación], podréis vivir en la piel de otra persona, experimentar sus decisiones, las consecuencias de las mismas, sus dilemas morales e, incluso, podréis morir. // Pero no hay problema. Esto es un juego. Y podéis experimentar las veces que queráis. // Esto son los juegos de rol... vivir experiencias» (2019: 5) gracias a una narración sin límites.

⁴⁵ Añado esta cita como ejemplo porque considero que la introducción de *New Life* es una de las mejores formas de definir y entender qué es el Rol, qué posibilidades abre y hasta dónde es capaz de llegar.

⁴⁶ En referencia a las del personaje, sus características y habilidades.

⁴⁷ Es interesante cómo habla en primera persona: esta jugadora afirma que pidió algo y luego lo devolvió, como una experiencia propia, cuando todo ocurrió en la ficción narrativa.



Si tomamos por cierto que «la vida es de por sí un acontecimiento narrativo» (AA.VV. *El rol central de la narración en el contexto educativo. Diferentes perspectivas*, 2018: 112), tal como dice Lola Esteva de Llobet, y damos por válida toda la teoría literaria redactada hasta la fecha que afirma que nuestro mundo se compone por el lenguaje, de la misma forma que sucede con los mundos de ficción, al final nuestro ser no sería más que palabras y nuestra vida una narrativa constante que creamos a través del lenguaje que poseemos. Pudiendo sacar la siguiente conclusión: somos palabras y nos narramos para crear el mundo en el que vivimos. Conclusión capaz de definir la experiencia generada en y por el Rol a través de sus vivencias. Superando de esta manera la formulación que hace Marie-Laure Ryan en *Mundos posibles y relaciones de accesibilidad*, dentro de *Teorías de la ficción literaria*, al decir que la ficción contradice «su propia existencia como ficción [porque] un texto ficticio puede ofrecer una reproducción exacta de la realidad» (1997: 186); pues el Rol, como estoy mostrando, no implica ninguna contradicción de este ámbito, ni tampoco crea necesariamente la “ficción verdadera” de Ryan, sino que partiendo de la ficción y la capacidad de imaginar, crea un mundo y unas experiencias adaptables de la misma manera en la que creamos nuestro mundo y vivimos nuestras experiencias. De esta forma es posible afirmar su realidad, no ficticia, sino a través de la ficción.

En *Rutas de la interpretación*, Iser parafrasea a Descartes para decir «interpretamos, luego existimos» (2005: 21). Siguiendo el hilo de mi investigación y llegados aquí, yo me atrevo a parafrasearlo para afirmar «narramos, luego (re)existimos». Pues la narración no permite sólo nuestra existencia, tal como he demostrado, sino también nuestra re-existencia en múltiples variantes y alternativas. Nos permite definir nuestra realidad, imaginar más allá de esta y convertir esa imaginación en experiencia real capaz de afectar a la primera. Parimos ficciones; las imaginamos en nuestra cabeza, las creamos con el lenguaje y les damos vida con la narrativa. Pues las imaginaciones sin palabras serían incommunicables y las palabras sueltas, sin la atadura que implica la narración, carecerían de sentido. Pero dichas ficciones se quedan en la ficcionalidad, alejadas de la realidad si éstas no la implican para mirar de desarrollarla más allá de sus límites conocidos⁴⁸, mientras que la experiencia generada en el Rol no depende en absoluto de dichos límites para crearse.

⁴⁸ Tal como podría hacer la ciencia ficción y ciertas obras de temática realista.



Repasando y resumiendo todo lo explorado en este estudio, el Rol permite crear un relato vivo a través del juego que implica la narración cooperativa, que se adapta a cualquier circunstancia gracias al sistema de reglas ofrecido por un manual apoyado por sus participantes y, a su vez, sacar una experiencia real, una vivencia, de dicho relato. El Rol es un cúmulo de experiencias y al mismo tiempo una puerta continuamente abierta a la novedad; se aprende y se actúa en consecuencia, pero no se cierra sólo a lo conocido. Como diría Jauss, «un mundo [...] que, aunque parezca igual para todos, es en realidad diferente» (2002: 72). Pues no hay que olvidar que la experiencia que saque cada participante de la historia narrada será diferente ya que sus PJs serán el resultado de una fusión personal y, por lo tanto, las experiencias que éstos les brinden serán siempre inigualables. Yendo, de esta manera, más allá de la experiencia brindada por la literatura convencional.



Bibliografía

- Alazraki, Jaime; Bellemin-Noël, Jean; Bessière, Irène; Bozzetto, Roger; Campra, Rosalba; Fernández, Teodosio; Jackson, Rosie; J. Nandorfy, Martha; Reisz, Susana; Roas, David y Todorov, Tzvetan. (2001). *Teorías de lo fantástico*. Madrid: ARCO/LIBROS S.L. Traducciones de Luigi Giuliani, Emilio Pastor Platero, Gonzalo Pontón Gijón y David Roas.
- Balsera, Leonard; Engard, Brian; Keller, Jeremy; Macklin, Ryan y Olson, Mike. (2015). *Fate Básico*. Madrid: Nosolorol Ediciones. Traducción de Hugo González.
- Balsera, Leonard; Hicks, Fred; Olson, Mike; Valentine, Amanda y Valentine, Clark. (2014). *Fate Acelerado*. Almería: Ediciones conBarba. Traducción de Alfredo Sendín Domínguez.
- Barbero, Luis; Dorda, Ricardo; García, Jokin y J. Sueiro, Manuel. (2014). *Cultos Innombrables*. Madrid: Nosolorol Ediciones.
- Beard, Christine; Cantrell, Charlie; Carroll, Maggie; Cassada, Jackie; Dawkins, Matthew; Kessock, Shoshana; Lemke, Ian; McFarland, Jonathan; McFarland, Matthew; McLaughlin; McFarland, Morgan A.; Michl, Krister M.; Rea, Nicky; Shearer, Holden; Snead, John; Vartanian, Vera; Veeres, Am y Woodworth, Pete. (2019). *Changeling: El Ensueño*. Madrid: Nosolorol Ediciones. Traducción de Héctor Hómez Herrero, Miguel Ángel Lucas y Daniel M. Schultes.
- Bermúdez, Josu; Claudio Ganter, Pablo; Gil, Pedro; J. Ramos, Pedro; Sixto, Juan y Sixto, Pablo. (2017). *El Resurgir del Dragón*. Madrid: Nosolorol Ediciones.
- Bernal “Neddham”, César; Camino, Enrique; García, Diego; Mateo “Berger”, Gerardo y Vera, Juan. (2019). *Cthulhu d100 versión 1.1*. En línea: Three Fourteen Games.
- Brell, Marc. (2010). Juegos de rol. *Educación social: revista de intervención socioeducativa*, 33, 104-113. <https://redined.mecd.gob.es/xmlui/handle/11162/94106>
- Brucato, Satyros Phil; Campbell, Brian; Snead, John y Udell, R.S. (2018). *Mago: La Ascensión 20º Aniversario*. Madrid: Nosolorol Ediciones. Traducción de Héctor Gómez Herrero, Miguel Ángel Lucas, Daniel M. Schultes y Jordi Torres Serra “Uxas”.
- Bulmahn, Jason. (2016). *Pathfinder - Reglas básicas*. Barcelona: Devir Contenidos S.L. Traducción de Jordi Zamarreño.
- Bushyager, Misha; Stark, Lizzie y Westerling, Anna. (2017). *#Feminism*. Madrid: Estudio Creativo ASGARD SL. y Nosolorol Ediciones. Traducción de Rocío Morón.



- Cabrera Sánchez, José. (2020). Lo ominoso: estética y subjetivación histórica en la literatura gótica y el psicoanálisis. *Atenea*, 521, 25-40. Universidad de Concepción. <http://dx.doi.org/10.29393/at521-3ojcs10003>
- Carabantes, Andrés y Fernández-Vargas, Jacobo. (2018). *1800: El Ocaso de la Humanidad*. Barcelona: Verkami.
- Carreira Zafra, Cintia; Kazmierczak, Marcin y Signes, María Teresa (eds.). (2018). *El rol central de la narración en el contexto educativo. Diferentes perspectivas*. Vigo: Editorial Academia del Hispanismo.
- Ceserani, Remo. (1999). *Lo fantástico*. Madrid: Visor Dis. S.A. Traducción de Juan Díaz de Atauri.
- Chas, Rosendo; J. Ramos, Pedro; J. Sueiro, Manuel; J. Vila, Enrique; M. Vergara, Sergio y Sánchez, Iván. (2015). *Blacksad: Juego de Rol*. Madrid: Nosolorol Ediciones.
- Cook, Monte. (2014). *Numenera*. Guadalajara: Holocubierta Ediciones S.L. Traducción de Vicente Pons.
- Cordell, Bruce R.; Schwalb, Robert J. y Wyatt, James. (2018). *Dungeons and Dragons 5e: Manual del Jugador*. Sevilla: Edge Entertainment. Traducción de Rodrigo García Carmona y Pablo Fontanilla Arranz.
- Crawford, Jeremy; Mearls, Mike; Perkins, Christopher y Wyatt, James. (2018). *Dungeons and Dragons 5e: Guía del Dungeon Master*. Sevilla: Edge Entertainment. Traducción de Rodrigo García Carmona y Pablo Fontanilla Arranz.
- Delgado Rodríguez, Ángel. (2021). *Nevermore*. En línea: Perverso d20.
- Doležel, Lubomir; Harshaw, Benjamín; Garrido Domínguez, Antonio; Iser, Wolfgang; Martínez Bonati, Félix; Pozuelo Yvancos, José María; Ryan, Marie-Laure y Schmidt, Siegfried J. (1997). *Teorías de la ficción literaria*. Madrid: ARCO/LIBROS S.L. Traducciones de Antonio Ballesteros González, Mariano Balsega, Eugenio Contreras y Paloma Tejada Caller.
- Erdal Jordan, Mery. (1988). *La narrativa fantástica: evolución del género y su relación con las concepciones del lenguaje*. Madrid: Iberoamericana. Traducción de
- Estrada Zambrano, Albert. (2017). *El Secreto de los Nimblekins*. Madrid: Nosolorol Ediciones.
- Galeano Arias, Felipe. (2009). Lo ominoso y la mirada, lo real en el hombre de arena. *Affectio Societatis*, 6(10). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3988693>



- Garrido Domínguez, Antonio. (2011). *Narración y ficción: literatura e invención de mundos*. Madrid: Iberoamericana.
- Gygax, Gary y Perren, Jeff. (1979). *Chainmail: Rules for Medieval Miniatures 3rd Edition*. Wisconsin: Tactical Studies Rules.
- Herber, Keith. (2019). *La llamada de Cthulhu: Guía del Investigador 7a edición*. Sevilla: Edge Entertainment. Traducción de José Manuel Sánchez García.
- Hite, Kenneth. (2018). *Vampiro: La Mascarada 5ª Edición*. Madrid: Nosolorol Ediciones. Traducción de Héctor Gómez Herrero, Miguel Ángel Lucas, Daniel M. Schultes y Jordi Torres Serra "Uxas".
- Hutton, Gregor. (2013). *TRES DIECISEÍS: Masacre en la Galaxia*. Madrid: Nosolorol Ediciones. Traducción de Rocío Morón González.
- Ibáñez, Ricard y Polo, Antonio. (2011). *Aquelarre: Juego de Rol Demoníaco-Medieval*. Madrid: Nosolorol Ediciones.
- Iriarte, Julia; Pedraz, Pepe y Socías, Xavi. (2019). *New Life*. Madrid: Estudio All the Little Lights.
- Iser, Wolfgang. (1987). *El acto de leer*. Madrid: Taurus Ediciones. Traducción de J. A. Gimbernat y Manuel Barbeito.
- Iser, Wolfgang. (2005). *Rutas de la interpretación*. México: Fondo de Cultura Económica. Traducción de Ricardo Rubio Ruiz.
- J. Ramos, Pedro; J. Sueiro, Manuel; M. Vergara, Sergio y Sánchez, Iván. (2014). *Plenilunio*. Madrid: Nosolorol Ediciones. Basado en la obra de Royo, Luis y Royo, Romulo.
- J. Ramos, Pedro; J. Sueiro, Manuel; M. Vergara, Sergio y Sánchez, Iván. (2015). *Hitos: Guía Genérica*. Madrid: Nosolorol Ediciones.
- Jauss, Hans-Robert. (1991). *Teoria de la recepció literària*. Barcelona: Editorial Barcanova S.A.
- Jauss, Hans-Robert. (2002). *Pequeña apología de la experiencia estética*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica S.A. Traducción de Daniel Innerarity.
- Lehman, Ben. (2012). *Polaris: Tragedia épica en el lejano norte*. Almería: Ediciones conBarba. Traducción de Daniel Lorente.
- Luján Martínez, Horacio. (2010). "Lo ominoso" en la ética como construcción literaria de sí mismo. (Sobre Borges y Cortázar en torno de la noción de "figuras éticas"). *Acta poética*,



- 31(2), 211-245. Universidad Nacional Autónoma de México.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-30822010000200009&lng=es&tlng=es
- Marmell, Ari; Shomshack, Dean y Suleiman, C.A. (2004). Madrid: La Factoría de Ideas.
Traducción de M^a Pilar San Román, Alberto Casarrubios, Jesús Traverso, Xavier Abad y Carlos Lacasa.
- Morningstar, Jason. (2010). *Fiasco*. Carolina del Norte: Bully Pulpit.
- Pondsmith, Cory y Pondsmlyth, Lisa. (2019). *The Witcher*. Guadalajara: Holocubierta Ediciones S.L. Traducción de Vicente Pons.
- Real Reyes, Edanna. (2017). *Scroll*. Madrid: Nosolorol Ediciones.
- Simmel, Georg. (1988). *Sobre la aventura*. Barcelona: Edicions 62 S.A. Traducción de Salvador Mas y Gustau Muñoz.
- Rodríguez Pequeño, Javier. (2008). *Géneros literarios y mundos posibles*. Madrid: Editorial Eneida.
- Schaeffer, Jean-Marie. (2006). *¿Qué es un género literario?* Madrid: Ediciones Akal S.A. Traducción de Juan Bravo Castillo y Nicolás Campos Plaza.
- Tizón, Rocío. (2010). Mitos y leyendas sobre los juegos de rol, en Orejudo González, J.P. (Coord.) Perspectiva educativa y cultural de “juego de rol”. *Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3), 415-425. Universidad de Salamanca. http://campus.usal.es/~revistas_trabajo/index.php/revistatesi/article/view/7448/7464
- Todorov, Tzvetan. (2009). *Introducción a la literatura fantástica*. México: Ediciones Coyoacán S.A. Traducción de Silvia Selpy.

Webgrafía

Associació Lúdico Cultural Stronghold:

➤ *FAQs - ¿Qué son las herramientas de seguridad?*

(<https://www.alcstronghold.com/faqs>)

Diccionario de la lengua española (<https://dle.rae.es/>)

Dungeon20 (<https://dungeon20.com/>)



HT Publishers:

- *Tarjeta X* (<https://htpublishers.es/tarjetax/>)

Las Semillas De Cao Cao, blog de Sirio Sesenra (<https://semillasdecaocao.blogspot.com/>)

NetCon:

- *Confort y Herramientas en la Mesa de Juego*
(<https://www.netconplay.com/guia-de-buenas-practicas/herramientas-en-la-mesa/>)

Nosolorol (<https://www.nosolorol.com/es/>)

OcioFrik:

- *Teoría rolera. Herramientas de seguridad en el rol (I): Mecanismos para cortar la narración* (<https://ociofrik.com/herramientas-de-seguridad-cortes-en-la-narracion>)

Pioneros de Voldor (<https://voldor.nosolorol.com/>)

Reddit (<https://www.reddit.com/>)

Rolósofo:

- *Historia de los juegos de rol (1973 - 2017)*
(<https://rolosofo.com/2018/06/historia-de-los-juegos-de-rol-1973-2017/>)

Scientific Electronic Library Online - SciELO (<https://scielo.org/es/>)

Soy Bibliotecario, blog de Rodrigo Lastreto:

- *Fenomenología de la lectura*
(<https://soybibliotecario.blogspot.com/2015/10/fenomenologia-de-la-lectura.html#:~:text=Es%20decir%20que%20el%20hombre,cada%20una%20de%20nuestras%20experiencias>)

The Homebrewery (<https://homebrewery.naturalcrit.com/>)

Wikipedia (<https://es.wikipedia.org>)

WordReference (<https://www.wordreference.com/>)

X-Card, de John Stavropoulos (<http://tinyurl.com/x-card-rpg>)



Apéndice

A continuación se podrá encontrar los documentos que han servido para el desarrollo de la parte práctica de mi investigación. En primer lugar, *Manos Manchadas*, la aventura que he redactado inspirada en el mundo de *El Resurgir del Dragón* maquetada a través de la web The Homebrewery, después el documento disponible para las directoras de juego que han decidido dirigir la aventura seguido de los distintos personajes jugables junto a sus trasfondos y fichas maquetadas a través de la web de Dungeon20 y, finalmente, las respuestas a los dos formularios ordenadas por los grupos de participantes además de la declaración de autoría firmada.

MANOS MANCHADAS

AVENTURA DE NIVEL 5 PARA EL RESURGIR DEL DRAGÓN
ESCRITA POR CHRISTIAN - ALEXANDER BASSAS TIFFON

MANOS MANCHADAS



sta aventura está pensada para grupos de **3 a 5 jugadores de nivel 5**. Aunque, como los enfrentamientos que aparecen son adaptables, se puede jugar con niveles más bajos, niveles más altos o más o menos jugadores. El objetivo es poner al grupo en una situación complicada y que tome unas decisiones u otras.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

Hace 200 años, Aekian Elethor descubrió que su hija Tiva padecía una rara enfermedad que iba a matarla cuando alcanzase la adultez. Investigando al respecto, y con la ayuda de los tomos de su vecino, Galomir, averiguó que la sangre de aquella que había nacido bajo la misma luna que su hija y poseyera magia en sus venas podría darle la vida que le iba a ser arrebatada. Pero el precio era claro: al final, una vida debía ser dada. O la de su hija, o la de la hermana de nacimiento.

La suerte pareció sonreírle rápido, pues no tardó en descubrir que una niña del vecindario llamada Arien poseía capacidades mágicas y era justamente la hermana de nacimiento de Tiva. Pero la sonrisa de la suerte era sarcástica: dicha niña era la hija de Galomir, quien le había brindado ayuda en todo lo que había necesitado y más.

Sumido en la desesperación, y viendo cómo Tiva iba empeorando con el paso del tiempo, al final tomó la decisión de anteponer la vida de su hija a la de Arien.

Tras preparar una pócima que conectaría la sangre de quien la bebía con la de quien la entregaba, le indicó a Tiva que la cogiera para que se la regalase a Arien como agradecimiento por pasar tanto tiempo con ella pese a su enfermedad. Luego fue a visitar a Galomir a su estudio.

Inocente, Tiva le dio el brebaje a Arien, quien murió en sus brazos entre terribles espasmos. Mientras tanto, Aekian decidió confesarle a Galomir sus actos y, por miedo a una reprimenda, lo encerró en una prisión mágica. Lo que no supo es que el asesinato de Arien iba a conectarse con esa prisión. Abriendo un abanico de posibilidades en el porvenir; como el hecho de que Galomir pudiera volver cuando Tiva, ya adulta, fuera a dar a luz, y así tener la oportunidad de cambiar el destino.

LOCALIZACIÓN

Los hechos pueden ocurrir en casi cualquier lugar boscoso de Voldor, aunque lo habitual es situarlo cerca de alguna ciudad humana, élfica o de Mirianis, hogar de los semielfos. Para la redacción de la aventura se ha escogido la ciudad de Sunah, a falta de detalles en el manual de cómo es este lugar.

PERSONAJES NO JUGADORES

Aquí podrás encontrar una lista de los personajes principales de la historia:

Galomir el olvidado: De aspecto firme, carismático y vistiendo ropas algo antiguas pero elegantes, este mago semielfo fue encarcelado mágicamente hace 200 años. Ahora que ha vuelto, intentará convencer a algún grupo de aventureros para que le ayuden en su cometido y así traer de vuelta a su hija, Arien.

Aekian Elethor: Este elfo banjora, antiguo vecino de Galomir y algo reacio a la mezcla de humanos con elfos, hizo todo lo que estuvo en su mano para curar a su hija de una rara y mortal enfermedad, aunque no se siente orgulloso de sus actos. Ahora, ya viejo y abandonado por Tiva, espera al fin de sus días en su solitaria mansión.

Tiva Elethor: Elfa banjora de cabello oscuro y mirada perdida, de pequeña fue engañada por su padre, Aekian, para que acabase con la vida de su amiga y vecina, Arien. Pues, de esta manera, ella podría seguir viviendo. Cuando se enamoró de Najax Vazeiros, un pueblerino de Sunah, creyó que esa sería su oportunidad para dejar finalmente a su padre de lado. Lo que no esperaba es que Najax fuera a abandonarla mientras estaba embarazada.

Najax Vazeiros: Guerrero humano, huyó con Tiva Elethor a Davonalva hace 5 años, dejando a su familia por amor. Tenía planes de tener una vida tranquila con la elfa que amaba, pero cuando se enteró de que su hermano, quien fue el único que apoyó su amor con Tiva, había muerto en la guerra, decidió irse para recuperar su cadáver. A sabiendas de que Tiva no le dejaría ir debido a su embarazo, partió una noche, escribiéndole una carta poco antes de llegar a la ciudad asediada.

Arien: Hija semielfa de Galomir, dotada con poderes mágicos desde temprana edad, su sangre era la única cura para la extraña enfermedad que sufría Tiva. Cuando el padre de Tiva lo descubrió, fue víctima de un ritual para sanar a su amiga; dicho ritual implicó su muerte.

GANCHOS DE LA AVENTURA

Aunque quien dirija la partida puede encontrar otras formas de encajar esta aventura para su grupo, aquí hay tres posibles ganchos que pueden motivarlo:

La hermana desaparecida: Después de salir de su prisión, Galomir descubrió que había pasado 200 años encerrado pese a no envejecer. Durante ese tiempo atrapado en una copia mágica de su estudio, descubrió que si hallaba a Tiva podría romper las ataduras de su prisión y volver a ser libre. E incluso la forma de hacer regresar a la vida a su difunta hija. Pero no es fácil moverse por este nuevo mundo, por ello requerirá de ayuda de gente experimentada que le ayude a encontrar a "su hermana desaparecida".

Gritos en el bosque: Quizá el grupo se encuentre de camino hacia algún lugar y no hay forma de que Galomir pueda contactarlo para contratar sus servicios. En este caso, quizá puede suceder un encuentro fortuito: puede que se topen con Galomir en el bosque y éste les explique la historia de "su hermana desaparecida". Al poco rato, o al día siguiente, se escucharán los gritos de Tiva en medio del bosque, pasando directamente al final de la aventura.

Un último deseo: Por otra parte, puede que sea Aekian Elethor quien contacte al grupo. Quizá, arrepentido de sus actos, lo único que quiera sea morir estando en paz con su hija. Por ello puede ofrecer una cuantiosa recompensa a quienes la traigan de vuelta a casa. Y quién sabe, quizá por el camino se encuentren a Galomir.

PARTE I: UN MAGO DE OTROS TIEMPOS

En esta parte el grupo conocerá a Galomir y podrá averiguar algunas pistas sobre qué sucedió tiempo atrás. Aunque la gracia está en que no tengan ninguna versión clara de la historia, al menos por ahora.

ASUNTOS PENDIENTES

Cuando Galomir fue encerrado por Aekian, quedó atrapado en una copia mágica del lugar en el que se encontraba en ese momento: su estudio. Ahí, en esa prisión atemporal con todas sus pertenencias, pudo estudiar los tomos que tenía a mano y que no le había prestado a su vecino. Gracias a eso logró averiguar detalles sobre la prisión mágica e indagar sobre posibles escapes. Pero, mientras tanto, el cristal que era la forma física de su prisión fue pasando de mano en mano después de la fuga de Tiva con Najax, llegando a incrustarse en una daga que se perdió en el bosque después de que unos bandidos asaltasen al mercader que la llevaba. Debido a eso, al salir de la prisión sólo tenía a mano lo que llevaba consigo en ese momento: su ropa, una varita, una bolsa con componentes para sus conjuros, una libreta, un lápiz y 220 piezas de oro. Además de la daga con el cristal incrustado.

Desorientado, llegó a una ciudad no demasiado lejana a su hogar en busca de alguien que quisiera ayudarlo a encontrar a "su hermana", Tiva, ofreciendo la suma de 200 po. Al no tener muy claro dónde puede estar, su plan es dirigirse primero hacia donde vivía por aquel entonces con la excusa de que le ha llegado una nota sobre su desaparición. Por ello propondrá ir a la casa de Aekian y ver si allí hay alguna pista sobre dónde se encuentra.

Durante el camino, el grupo podría comprobar que Galomir no tiene muy claro dónde está, como si no supiera bien qué caminos tomar para llegar a su casa. Para justificarse, el mago semiefo dirá que estuvo muchos años vagando por el Vajra por una investigación, pero que al final no tuvo éxito y la noticia de su hermana desaparecida era más importante que prolongar algo sin futuro. Evitará dar detalles sobre su supuesto trabajo, pero alguien con conocimientos actuales sobre el Vajra podrá notar que no sabe muy bien de qué está hablando o pensar que estaba metido en un lugar recóndito. Para evitar esta situación, Galomir procurará preguntar a sus acompañantes sobre sus vidas o, incluso, les explicará anécdotas sobre la suya, cambiando el papel de su hija Arien por Tiva.

Cuando el grupo logre llegar al hogar de Galomir, lee o parafrasea el siguiente texto:

Tras llegar a Sunah, no tardáis en hallar la calle que Galomir os ha indicado. Allí, lo que llama más la atención son las dos mansiones que hay construidas, una frente a la otra. La primera tiene un aspecto viejo, pero se conserva bien. La segunda tiene un aspecto deporable y el jardín está horriblemente descuidado y lleno de malas hierbas, como si llevase abandonada décadas. Galomir se queda mirando la mansión destartada durante unos minutos y luego se dirige a la mansión con el emblema familiar de los Elethor.

La mansión Elethor estará abierta. Desde que Tiva se fue, Aekian decidió no cerrar nunca con llave por si su hija volvía algún día.

La entrada es elegante, pero también algo antigua. Adentro no se escucha ni un alma, pero Galomir sabe cómo moverse por ahí. No es la primera vez que visita el lugar. Si el grupo le pregunta adónde ir o qué hacer, Galomir les dirá que Tiva solía pasar horas en la biblioteca, por lo que ese sería el mejor lugar para empezar a buscar pistas. Al poco rato, lee o parafrasea el siguiente texto:

Con paso seguro, Galomir camina hacia la biblioteca de la mansión. Por el pasillo podéis observar algunos cuadros polvorientos de diversos elfos con porte noble. Tras pasar un par de habitaciones, una voz vieja y algo rota pregunta "¿Tiva...? ¿Eres tú...?". Galomir se detiene en seco y mira fijamente la puerta entreabierta de la habitación en la que descansa Aekian. Tras unos segundos, gira su cabeza hacia vosotros.

Galomir apretará sus puños ligeramente y soltará un suspiro. Luego explicará al grupo que su anciano padre ya no es quien solía ser. Una **tirada de Perspicacia CD 15** revelará que está ocultando algo. Si se insiste, optará por ampliar su treta a través de su condición de semiefo y dirá que, como pueden comprobar, no es que sea su padre de sangre. Tras eso dejará que el grupo decida si hablar a Aekian para ver si sabe algo o acompañarle a él a la biblioteca.

LA BIBLIOTECA ELETHOR

Esta enorme biblioteca tiene una bóveda de cristal en el techo que permite que se filtre la luz en ella para estar iluminada durante el día. Si llegan de noche, dicha bóveda emitirá una luz azulada. Esto se debe a que tiene una fina capa de cristal xiónico que se recarga por la mañana para poder iluminar por la noche el lugar. Cuando el grupo entre aquí, lee o parafrasea el siguiente texto:

Nada más entrar, podéis observar estanterías que casi rozan el techo de la biblioteca, el cual está compuesto por una bóveda de cristal que permite que entre la luz e ilumine todo el lugar. La cantidad de volúmenes recopilados es inmensa, aunque hay algunos libros sobre un par de mesas como si hubieran sido consultados hace tiempo, ya que una capa de polvo cubre sus páginas abiertas.

Galomir se dirige hacia esos tomos y empieza a ojearlos; al cabo de un rato se guarda uno de ellos en la bolsa y va hacia las estanterías.

El tomo que se ha guardado Galomir es uno de los últimos diarios que escribió Aekian. Allí explica su arrepentimiento por los actos cometidos y ruega a Tiva que vuelva. Si alguien le pregunta al respecto, Galomir no dudará en enseñárselo. En ese caso, pásale la siguiente nota:

PENSAMIENTOS DE UN ANCIANO, VOLUMEN IV

Jamás imaginé que mis tomos fueran a decaer así, de la investigación al arrepentimiento. A la súplica de unas manos viejas y cansadas, a la espera de una respuesta que nunca llega... Oh, mi querida Tiva, ¿por qué tuviste que irte? Hice todo lo que estaba en mi mano, por tu bien, para hacerte feliz, para que pudieras seguir sonriendo mientras tu oscura melena ondulaba con el viento y brillaba, rebosante de vida, a la luz de Avor, siempre presente en el cielo. ¿Por qué, pues, te fuiste? Todo fue por ti, todo... ¿Acaso las disculpas de este anciano no son suficientes? ¿Acaso su devoción debe ser mayor? Todo lo que hice fue por amor, Tiva, todo el amor que un padre pueda darle a su hija. ¿Qué hice mal para que otro amor pudiera llevarte lejos de aquí...?

El diario no mencionará el nombre de Najax. Si se sigue consultando se verá que aquello que empieza con notas sobre investigaciones va decayendo para explicar una rutina cada vez más pequeña que acaba en palabras de súplica para que Tiva vuelva a casa. Si quieres destacarlo, en ningún momento se mencionará a Galomir en el diario.

Si se investiga el resto de la biblioteca, se pueden hacer **tiradas de Percepción**:

CD 15: Encontrarán un par de tomos antiguos por valor de 25 po cada uno.

CD 17: Encontrarán un pergamino con el conjuro *Localizar criatura*.

CD 19: Encontrarán un tomo con letras doradas titulado *El poder de los Nombres*, valorado en 75 po.

Por otro lado, si se hacen **tiradas de Investigación**:

CD 15: Se podrá comprobar que nadie entró en esa biblioteca en, al menos, dos años.

CD 17: Se podrá comprobar que ese par de tomos tratan sobre magia nigromántica y que, aunque no contengan conjuros, explican cómo crear conjuros propios. Eso sí, ponen mucho hincapié sobre el riesgo que eso supone.

CD 19: Se encontrará una página marcada en el tomo *El poder de los Nombres* que habla sobre una creencia de cómo traspasar un nombre de alguien que murió a alguien que acaba de nacer y posee su misma sangre hace que, la persona muerta, pueda vivir también en la nueva vida.

CD 21: Se podrán encontrar un par de diarios familiares de Aekian. Leerlos implicaría un descanso breve (entre 1 y 2 horas) pero se podría ver que en ninguno de ellos hace constancia de un hijo suyo yendo a investigar al Vajra.

Si alguien le dijera eso a Galomir, se defendería con que era una investigación secreta y que por eso no ha dado demasiados detalles al respecto. También explicará que Aekian nunca lo aceptó en su casa. De nuevo, sigue teniendo la carta de defenderse alegando a su condición de semielfo cuando toda la familia Elethor ha sido siempre elfa, intentando de esta manera que dejen de preguntarle sobre esos detalles.

EL ANCIANO AEKIAN ELETOR

Si el grupo decide ir o dividirse para que alguien vaya a ver a Aekian a su habitación, lee o parafrasea el siguiente texto:

En cuanto entráis, la misma voz de antes repite "¿Tiva...?", esta vez con un rayo de esperanza.

La habitación está bastante oscura, sólo una vela en una mesita de noche ilumina el lugar ya que las cortinas están corridas, y el olor a viejo y cerrado os inunda las fosas nasales. Pese a ello, podéis distinguir un escritorio, una silla, un armario y una cama con alguien que, con cierta dificultad, parece que intenta incorporarse.

Aekian, cuando vea al grupo, preguntará quiénes son y qué hacen allí. Dependiendo de cómo le respondan, se mostrará más amable o más huraño. Al fin y al cabo, sólo quiere recuperar a su hija que desapareció hace más de cinco años. Aunque su memoria ya no es lo que era, podrá dar algunas pistas al respecto sobre el pasado. Esta es alguna información que podría facilitar:

Sobre el estado de la mansión: Después de que Tiva se fuera, despidió a su servicio porque cada vez que oía pasos pensaba que eran los de su hija, dándole falsas esperanzas.

Sobre la desaparición de Tiva: Fue hace tiempo, mucho tiempo. Unos cinco años si bien recuerda. Las últimas veces que estuvo por casa solía traer a un humano llamado Najax. No le caía en demasiada simpatía; humanos y elfos pueden trabajar juntos, pero no tienen por qué mezclarse demasiado en otros aspectos.

Sobre Najax: En algún momento recuerda que Tiva le explicó que tenía un hermano que fue a la guerra, pero que él le había prometido que se quedaría y que no se mancharía las manos de sangre. Y que, tras esa afirmación, le dedicó una mirada de odio y se fue a su habitación.

Sobre Tiva: Su querida y bella hija, a la cual le dedicó todo su amor y más. No comprende por qué se fue, ¿acaso el amor de un padre que lo da todo por su hija no es suficiente? Muchas veces la encontraba con la mirada perdida, fijada en la nada, y cuando le preguntaba se apartaba de él y le miraba con frustración y odio. Quizá nunca le perdonó lo que hizo para salvarla, haciendo que se arrepienta de ello por lo que desencadenó, pero en absoluto por salvarla la vida a Tiva.

Sobre Galomir: Reniega de haber tenido ningún hijo, su única hija fue Tiva. Aunque el nombre le resulta familiar, la memoria, el paso de los años y el encierro en casa a la espera de Tiva ha hecho que ya no recuerde el nombre de su vecino. Quizá un golpe de suerte para Galomir.

Sobre lo ocurrido en el pasado: Arrepentimiento, una horrible sensación de culpa. No por salvar a Tiva, sino por haber traicionado la confianza de quien más amaba para que acabase con la vida de su mejor amiga. Además, tampoco podía dejar cabos sueltos, así que tuvo que traicionar también la confianza de quien le prestó los libros para averiguar cómo salvar la vida de su hija. Aunque eso ya no es algo que pueda deshacer. Sus manos están manchadas y, por su culpa, las de su hija también.

Este último dato lo dejará exhausto, es lo que más le cuesta recordar y duele. Pues es el foco de la culpa y, aunque no lo quiera reconocer, lo que cree que hizo que Tiva se fuera. Por ello, una vez le pregunten al respecto, sólo responderá una pregunta más y luego pedirá que le dejen descansar. Pero que le avisen si encuentran a su hija o tienen noticias sobre ella.

El grupo también puede realizar **tiradas de Percepción** en la habitación:

CD 14: Encontrarán unas notas en el escritorio que explican sobre cómo Aekian tuvo que crear una poción mortal que entregó a Tiva para que se la diera a su amiga, como si fuera una muestra de agradecimiento por pasar tiempo con su querida hija. Esta poción fue lo que acabó con la vida de Arien al conectarla con la de Tiva, haciendo que sus sangres se mezclasen. Para que una viviese, la otra debía morir.

CD 16: En un cajón encontrarán una bolsa con 50 piezas de electro y 10 po.

LA HABITACIÓN DE TIVA ELETHOR

Es posible que, llegados a este punto, el grupo quiera inspeccionar la habitación de Tiva por si dejó alguna pista. Galomir lo permitirá pero pondrá hincapié en la urgencia de encontrar a su hermana, si es verdad que lleva cinco años desaparecida, porque él se enteró hace unos días. Si le preguntan sobre eso, se excusará sobre la dificultad de encontrarlo en el Vajra. Además, tampoco le interesa que vean que la mansión Elethor no tiene ninguna habitación que le pertenezca. Cuando se dirijan allí, lee o parafrasea el siguiente texto:

A diferencia del resto de la casa, la habitación de Tiva parece inmaculada. Tiene polvo pero, al haber estado cerrada durante tanto tiempo, apenas se nota. La única luz que entra es la que se filtra por la ventana, dejando ver una cama, un arcón, un escritorio, una silla y un armario.

Si el grupo se pasa un buen rato inspeccionando el lugar, podrán encontrar las siguientes cosas sin la necesidad de hacer **tiradas de Percepción**:

CD 12: Encima del escritorio hay una cajita de música, dentro de la cual se encuentra un boceto hecho a mano y algo difuminado de lo que parece una niña con orejas en punta, pero no queda claro si se trata de una elfa o una semielfa. La cajita tiene un valor de 20 po.

CD 14: En el arcón podrán encontrar varios vestidos, algo antiguos pero elegantes, por un valor de 75 po. Aunque no serán fáciles de vender, ya que es de la moda que se llevaba hace más de un siglo y puede levantar sospechas.

CD 16: Rebuscando en los cajones, se hallará un peine de plata valorado en 25 po y 10 piezas de electro. También se darán cuenta de que hay un cajón cerrado con llave.

El cajón cerrado con llave requerirá una **tirada de Destreza CD 14** si se poseen herramientas de ladrón o una **tirada de Fuerza CD 16**. Dentro podrán encontrar una caja pequeña que al parecer guardaba un anillo de compromiso. El anillo no está dentro.

SIGUIENDO EL RASTRO

Tras inspeccionar la habitación, si han comentado acerca del servicio despedido, Galomir propondrá ir a buscarlo en el pueblo para ver si pueden tener alguna pista al respecto. Si no, propondrá de buscar pistas sobre el romance que pudiera tener Tiva con alguien del pueblo. Si el grupo ha averiguado el nombre de Najax, esto último resultará más sencillo.

Por otro lado, si quieren investigar la mansión abandonada de enfrente, Galomir intentará hacerles ver de que es una pérdida de tiempo. Pero si aun así lo hacen, sólo podrán acceder al jardín. La puerta está bloqueada por algo y no se ve nada a través de las ventanas. Una **tirada de Arcanos** puede revelar algunas cosas:

CD 14: En el jardín hay una mancha mágica en la hierba. A simple vista no se ve, pero se puede ver como la silueta de una niña tendida sobre el césped.

CD 16: Las puertas y las ventanas están tapiadas por algún tipo de magia, como *Cerradura arcana* pero más potente. La única forma de abrirlo sería con *Abrir cerradura* gastando un espacio de Nivel 3 o superior.

CD 18: Si se abre alguna puerta o ventana con *Abrir cerradura*, sólo quedaría abierta durante 10 minutos. Luego habría que volver a lanzar ese hechizo para que quien estuviera dentro pudiera salir.

Si eso no disuade al grupo de entrar y lo hacen de todas formas, lee o parafrasea el siguiente texto:

El aura del lugar hace que os estremezcáis de golpe. Es como si hubiérais entrado donde no debíais y algo quisiera que no salgáis nunca más. La única iluminación que hay es por donde habéis entrado, pero la luz apenas entra unos palmos más allá de donde estáis. El polvo, el silencio y el olor a humedad y a madera podrida invade todo el lugar. ¿De verdad queréis seguir?

Si quieren seguir explorando, cada 10 minutos que pasen dentro haz que se sientan más fatiga y agobio. Cada 20, ganarán un nivel de agotamiento (**pág. 142, El Resurgir del Dragón, o apéndice**), hasta un máximo de 5 niveles. La magia del lugar no matará a nadie directamente, pero atrapará ahí para siempre a quien entre. Puedes sentirte libre de describir las habitaciones que consideres oportunas, aunque habrá una a la que no se podrá acceder bajo ninguna circunstancia: el estudio de Galomir. El estudio se encuentra conectado con la prisión de cristal. Una **tirada de Arcanos CD 19** podría revelar que esa puerta conecta a otro lugar que está y no está en este plano ahora mismo y que si alguien consiguiese abrirla podría causar una catástrofe.

SECRETO DE AMORES

Cuando los aventureros se dirijan a la zona más concurrida del pueblo, sólo necesitarán unos pocos minutos para saber dónde vive la última persona que estuvo trabajando en el servicio de la familia Elethor: Celinor, una anciana humana que vive cerca del mercado.

Es fácil encontrarla sentada al lado de la puerta de su casa, le gusta observar a la gente pasar mientras talla figuras de madera. Pese a su edad, aún se puede ver su cabello de color cobrizo entre el gris abundante y la trenza que le cae por un hombro. En cuanto el grupo se le acerque, alzará su mirada y, llena de vida, les preguntará qué les trae aquí.

Pese a vestir con ropa humilde, se puede observar que lleva un medallón de oro con el símbolo de la familia Elethor. Si le preguntan, les explicará que es por los servicios prestados en la mansión y que guarda un buen recuerdo de haber trabajado ahí.

He aquí algunas preguntas que podría responder Celinor acerca de la familia Elethor:

Sobre Tiva: Una chica bastante apagada, algo descortés con su padre pero muy amable con el resto de personas. Sobre todo con Najax, un joven humano al cual parecía tenerle gran estima. Solía pasar mucho tiempo en su habitación o fuera de casa.

Sobre Najax: No lo conocía demasiado, pero parecía bastante educado para ser un guerrero. Quería de verdad a Tiva, se le notaba, aunque no parecía demasiado contento respecto a su familia. De la única persona que parecía hablar con alegría y explicaba historias al respecto era sobre su hermano, que tuvo que partir a la guerra.

Sobre Aekian: Un buen señor, preocupado siempre por su hija y muy servicial incluso con el servicio. Aunque parecía que cargaba un enorme peso sobre sus hombros, como si una sombra del pasado lo drenase poco a poco. Sonreía alegre, pero sus ojos no parecían albergar felicidad. Sobre todo cuando Tiva parecía evitarlo.

Sobre los vecinos o la casa de enfrente: Jamás llegó a conocerlos. Cuando fue contratada, la casa llevaba abandonada más de 100 años.

Sobre Galomir: No le consta que Aekian tuviera un hijo, nunca le habló de él. Pero tampoco le habló de su mujer, que al parecer falleció antes de que ella llegase a la casa.

Sobre la desaparición de Tiva: Tiva también parecía enamorada de Najax. Cada vez pasaban más tiempo juntos y, aunque nunca se lo contó a Aekian, una noche vio cómo él le entregaba algo y ella se echaba a sus brazos. Quizá fue la primera vez que la vio alegre de verdad. Los días que prosiguieron, ella rebotaba un aura totalmente distinta. También fue cuando le comentó a Aekian algo sobre que Najax nunca se mancharía las manos de sangre, justo tras partir su hermano. Una lástima que no se sepa más sobre ella. Pero seguro que ahora ambos son felices.

El grupo o Galomir podría insistir sobre eso para conseguir más pistas. Celinor dudará unos instantes pero confiará en su buena fe. En ese momento les invitará a pasar a su casa, les servirá una taza de té y les enseñará una carta que le llegó hace alrededor de un año.

URGENTE: CARTA A CELINOR

Buenas tardes, Celinor, ¿cómo se encuentra? ¿Aún trabaja para padre? Espero que no le resulte muy molesta la tarea de cuidar del anciano. Pero no la entretendré, mis palabras serán claras, pues valoro su servicio y discreción.

Recuerdo haberla visto de reojo cuando Najax me propuso matrimonio. Creo que ambas éramos conscientes de qué implicaba eso. Una puerta, una salida. No era difícil averiguar que no era feliz en casa de padre. No niego que fuera una buena persona, pero hay pasados que no pueden perdonarse. Por lo que decidí caminar hacia allí donde podría hallar la verdadera felicidad: fuera de esa casa, lejos de este lugar.

Ahora estoy bien, con Najax, cerca de un sitio llamado Davonalva, por las montañas. Un lugar realmente hermoso. Allí, en el bosque, tenemos nuestra propia casa. Un lugar al que realmente puedo llamar hogar.

Han pasado ya cuatro años desde que estamos aquí y nadie me ha venido a buscar, ni siquiera padre. Por lo que entiendo que guardaste el secreto y no dijiste nada. Y lo agradezco, Celinor, de todo corazón.

Por ese motivo quiero entregarte este medallón, que es lo último que marca mi procedencia, para agradecerte tu fidelidad y, al mismo tiempo, deshacerme de estas ataduras del pasado. Quizá aquí pueda empezar una nueva vida.

PARTE II: LAS HUELLAS DEL PASADO

Esta es la última parte de la aventura, la cual puede finalizar de distintas formas. Todo dependerá de lo que descubra el grupo y qué consideren que sea mejor hacer.

LA HERMANA DESAPARECIDA

Tras leer la carta, Galomir no dudará y propondrá al grupo de ir a ver a Tiva. Si por su parte consideran que no deberían molestarla, él se remitirá a la carta que le llegó diciendo que había desaparecido. La cual, al no venir firmada por nadie, podría haber sido de Najax o cualquier otra persona cercana a ella en su nuevo hogar. Si alguien le pide la carta, Galomir se la enseñará pues, previniendo una situación así, falseó una por si acaso.

Si ni así aceptan acompañarle, él partirá y la aventura acabará con el final estándar. Si le acompañan, partirán y en unos días llegarán a Davonalva. Siéntete libre de adornar el trayecto con los encuentros que consideres oportunos o hacer un salto temporal. Galomir tampoco explicará mucho más allá de lo que ha contado hasta ahora.

Una vez lleguen allí, lee o parafrasea el siguiente texto:

La ciudad de Davonalva se erige inmensa ante vosotros. Con una cuidada arquitectura debido a la cercanía con el Imperio Mida, las casas y edificios parecen fundirse con la naturaleza del lugar; hay tanto construcciones a pie de suelo como otras que aprovechan los salientes de las montañas y los troncos de los árboles. Con una alta población mida y humana, también se pueden encontrar otras razas que habitan en las casas que os dan la bienvenida.

Davonalva es un lugar tranquilo, bastante pacífico. Alejado lo suficiente de las otras ciudades con más conflictos bélicos y razas problemáticas como para que sólo tengan unos pocos guardias que van rondando para preservar el orden entre los habitantes. Además, los guardias no son solamente midas, sino que se pueden encontrar humanos o incluso enanos y semielfos entre sus filas.

Debido a su paz, es habitual que lleguen forasteros para descansar y resguardarse durante una temporada, o incluso extranjeros que busquen tener una vida más calmada. Por ello suelen tener un censo para controlar quién llega y quién se va y las posadas suelen estar al día de toda clase de rumores. Gracias a ello, será fácil averiguar el paradero de Vita y Najax en la ciudad. Ya sea preguntando en el ayuntamiento o en una posada; si les explican el motivo, no tendrán problema en informar sobre la localización de la casa, algo alejada de Davonalva, adentro del bosque. Ya que la pareja quería vivir en un lugar más calmado que la propia ciudad.

UNA CABAÑA EN EL BOSQUE

Siguiendo las indicaciones que les hayan dado, Galomir y el grupo encontrarán un pequeño sendero en el bosque que llevará hasta el hogar de Tiva y Najax. Cuando lleguen, lee o parafrasea el siguiente texto:

Siguiendo el camino formado por las mismas huellas que han pisado esa tierra una y otra vez, llegáis hasta un gran árbol en medio del bosque. Frente a éste, en el suelo, podéis ver una cabaña de madera. Tiene un aspecto solitario pero acogedor, ya que el exterior está bien cuidado. Además, parece que aprovecha el tronco del árbol de detrás para ampliar su estructura sin necesidad de construir más habitaciones.

En cuanto entráis, podéis ver los restos de unas brasas en el centro del recibidor-comedor que a duras penas resisten. No parece haber nadie en casa. Galomir os mira y os indica de separaros para buscar a Tiva o a Najax.

Al cabo de unos minutos buscando entre las diferentes estancias, incluso en el almacén y la habitación superior que hay dentro del tronco hueco, no se verá ni rastro de la pareja. Aquí es donde Galomir se pondrá a investigar más concienzudamente y el resto del grupo podrá hacer una **tirada de Percepción** para ver si encuentran algo:

CD 13: Encima de la mesa, al lado de las brasas, hay unas pocas monedas de oro desperdigadas. Es como si alguien hubiera cogido con prisas algo de dinero y se hubiera ido.

CD 15: Parece que la entrada tiene un hueco para dejar el calzado cuando se entra en la cabaña. No hay zapatos de nadie. Ni tampoco los abrigos. Además, donde se podría haber colocado una espada, hay un hueco vacío.

CD 18: Encima de un escritorio hay un cuaderno con lo que parecen notas médicas sobre un embarazo. Parece que alguien ha llorado sobre ellas antes de guardarlas allí.

CD 20: El anillo de compromiso está tirado en el suelo del dormitorio.

Una **tirada de Supervivencia CD 16** mostrará las huellas de hace una semana de unas botas pesadas que salen de la casa y se pierden en las del camino y otras más pequeñas y recientes que parecen dar la vuelta e internarse en el bosque.

Si Galomir sabe sobre el tema del embarazo, se hará el sorprendido y remarcará la urgencia de encontrar a Tiva, que parece haberse ido a solas en el bosque.

GRITOS EN EL BOSQUE

Después de horas siguiendo las huellas que hay en el bosque, el rastro se pierde entre la maleza. Como si hubiera tenido que salir corriendo. Una **tirada de Supervivencia CD 18** podría volver a mostrar el camino, pero no pasa nada si no tienen éxito; al poco rato se escuchará bastante cerca el grito de una mujer. Si el grupo corre hacia allí, podrá encontrarse con una elfa embarazada que intenta defenderse con una antorcha y una daga de cuatro lobos (pág. 380, **El Resurgir del Dragón, o apéndice**) y un lobo terrible (pág. 381, **El Resurgir del Dragón, o apéndice**) que parece liderarlos. Cuando eso ocurra, lee o parafrasea el siguiente texto:

Ante vuestros ojos veis a una elfa embarazada que no parece haber sufrido ningún daño pero que, en cuanto levanta la mirada hacia donde estáis, vuelve a soltar un grito de dolor mientras se retuerce. Aprovechando ese instante, uno de los lobos salta para echarse sobre ella pero la elfa logra atestarle un golpe con la antorcha y seguir manteniendo las distancias. Aunque es obvio que, en ese estado, no aguantará mucho más.

A los pocos segundos, el lobo terrible junto a dos lobos se os ponen delante, como para manteneros lejos de su presa.

El grupo no tendrá mucho tiempo para pensar una estrategia. Para meter presión, puedes hacer que si tardan mucho en decidirse, uno de los lobos vuelva a intentar atacar a Tiva. Ella sólo resistirá un par de ataques más antes de que uno de los lobos tenga éxito en su ataque. Si recibe dos ataques, perderá al bebé. Al tercero, ella también morirá (esto se puede intercambiar y que ella muera a los dos ataques y el bebé a los tres).

Cuando el grupo se ponga de acuerdo, o hablando en medio del combate, Galomir indicará que los gritos de dolor de Tiva parecen de estar rompiendo aguas. Así que propondrá encargarse del asunto mientras el resto se encarga de los lobos. Por ello se lanzará **Armadura de mago** e irá con Tiva para ayudarla a dar a luz. Aquí el peligro recae en que Galomir no vigilará que Tiva sobreviviera al parto; sólo le interesa el bebé. Por ello, si nadie le asiste con **tiradas de Medicina de CD 15**, cuando pasen 2 asaltos enteros Tiva estará al borde de la muerte tras dar a luz. Aunque aún puede salvarse con una **tirada de Medicina de CD 17**.

Cuando Galomir tenga al bebé entre sus brazos, se echará el conjuro **Contorno borroso** sobre sí mismo mientras el bebé intenta llorar en vano y se alejará de Tiva para ir a un sitio más despejado. Allí, si los lobos aún le dan tiempo y/o confiando en el conjuro que se ha lanzado sobre sí mismo, empezará a realizar el ritual.

DESENLACES

Esta aventura ofrece distintos desenlaces dependiendo de cómo se desarrolle la aventura hasta el momento del ritual.

En cuanto Galomir empiece con el ritual, sólo necesitará tres turnos enfocados en éste para poder llevarlo a cabo. Si Tiva ha sobrevivido al parto, le gritará que deje en paz a su bebé y que se lo devuelva, que el bebé no tiene la culpa de lo que ella hizo, de lo que su padre le hizo hacer. Que ella no quería vivir a costa de su hija. Entre lágrimas y un llanto roto, le rogará que la perdone o que al menos perdone la vida de su bebé.

Galomir no atenderá a razones, pero le dirá, con calma, que no se preocupe, que ella podrá criar a su hija. Haciendo énfasis en "su hija". Siéntete libre de decidir si la respuesta está dentro de uno de los turnos del ritual o no.

Si nadie logra salvar a tiempo a Tiva, ésta morirá tras su última súplica y Galomir suspirará entre dolido y resignado mientras sigue con el ritual; realmente no quería que Tiva muriese.

EVOCACIONES DEL PASADO

Este es el desenlace estándar que ocurrirá si el grupo decide dejar a su suerte a Galomir para encontrar a Tiva.

Galomir peleará para evitar que el grupo interrumpa el ritual. Pero su forma de pelear será a través de evitarlos, ralentizarlos y ganar tiempo para poder gastar turnos en el ritual. Si al final logra llevarlo a cabo, lee o parafrasea el siguiente texto:

Una luz rojiza os ciega durante unos instantes. A los pocos segundos, observáis cómo una pequeña llama grisácea sale del cuerpo del bebé y estalla para luego recomponerse y volver dentro de su cuerpo. En ese momento, un aura que rodea el cuerpo del bebé empieza a crecer y a cambiar un poco de forma.

Tras unos segundos, dicha aura adquiere la forma de una niña semielfa que pregunta "¿Papá...?". A lo que Galomir responde, con un tono conmovido y entre lágrimas, "Sí, cielo, he esperado toda tu vida para traerte de vuelta" mientras el bebé, poco a poco, vuelve a la normalidad.

Con este final eres libre de decidir si Galomir ha acabado con la vida del bebé al hacer que posea el alma de Arien, y por ende es libre de su prisión, o si lo que ha hecho ha sido que posea ambas almas, quedando de nuevo atrapado en el cristal de la daga. También se puede tener la opción de que tenga tiempo suficiente para explicar al grupo la verdad sobre todo lo que ha ocurrido, si es que lo escuchan.

EL NOMBRE DE LA VIDA

Este es el desenlace que se desbloquea si el grupo encuentra el libro *El poder de los Nombres* y decide investigar su contenido al leerlo durante un descanso y/o se lo dejan a Galomir para que le eche un ojo. Esto se debe a que Galomir realmente no quiere hacer daño a nadie, sólo quiere a su hija de vuelta. De esta forma, si tiene tiempo para investigar al respecto, le pedirá al grupo que confíen en él para que todo salga de la mejor forma posible.

Si efectivamente deciden confiar en él, lee o parafrasea el siguiente texto:

Con el bebé entre sus brazos, Galomir pronuncia unas palabras en un antiguo idioma, se hace un corte en la palma y deja que unas gotas caigan sobre la frente del recién nacido. Luego se dirige a Tiva y, mirando sus ojos durante unos instantes, hace lo mismo con ella. La sangre mezclada de Galomir y Tiva se desliza hasta la boca del bebé mientras Galomir pronuncia "Arien, hija de Galomir, Arien, hija de Tiva, podrás volver al mundo con una nueva vida".

El silencio inundará el bosque durante unos segundos antes de romperse por el llanto de un segundo bebé que descansará entre los brazos de Tiva. Ése será el que debiera ser su hijo. Pues, el que ha dado a luz, es Arien renacida.

Durante el poco tiempo que le quede a Galomir antes de volver a su prisión mágica, ya que ningún hijo de Tiva ha muerto al ser tanto suyo y de Najax como de Galomir, el mago semielfo agradecerá al grupo su ayuda y, si Tiva no ha sobrevivido al parto, pedirá que cuiden de su hija, que se encarguen de que sea feliz.

Tras eso, se escuchará el sonido de unos cristales fragmentándose y Galomir desaparecerá en un estallido de luz tras dejar a Arien en brazos de quien vaya a cuidarla. En su lugar sólo habrá la daga con el cristal incrustado.

Si Tiva sobrevive, decidirá quedarse con ambos bebés. Le preguntará al grupo qué nombre debería darle a su hijo y luego pedirá que la lleven a algún lugar seguro, que quiere descansar tranquilamente. A la mañana siguiente querrá saber todo lo ocurrido hasta su encuentro.

Si Tiva muere, el grupo decidirá el futuro de los bebés; quedárselos, llevarlos a casa de Aekian junto a las noticias sobre la muerte de su hija o dejarlos al cargo de otra persona, como Celino; o Najax en caso de encontrar la carta (ver Letras de un amor lejano).

EL LEGADO ELETHOR

Este es el desenlace que puede suceder si Galomir es detenido en medio del ritual y/o es derrotado antes de lograr nada. En ese caso, lee o parafrasea el siguiente texto:

Galomir, retorciéndose en el suelo, os grita "¿Por qué!? ¿Por qué lo habéis hecho!? ¡No entendéis nada! ¿Por qué habéis detenido la única...!? La única... La única forma de salvar a Arien...!", termina con un sollozo. La rabia, la frustración y la tristeza de todo ese tiempo encerrado, a sabiendas de lo que había ocurrido minutos antes de que su vecino y antiguo amigo Aekian lo condenase en esa prisión de cristal, estallan al ver las esperanzas de recuperar a su hija totalmente rotas.

El llanto del bebé también inunda la escena. Ya siendo parte de este mundo, sus pulmones se llenan de la vida que le pertenecerá. Una vida mestiza entre dos mundos, pero no entre dos almas como quizá, Galomir, hubiera causado con su ritual. Aunque ya es tarde para saber qué hubiera ocurrido si lo hubiese llevado a cabo.

Cuando os acercáis a él, os mira con los ojos cubiertos de lágrimas y, antes de que pueda decir nada más, una luz que sale de todo su cuerpo os ciega durante unos instantes. Segundos después, allí donde estaba Galomir sólo queda una daga con un cristal incrustado en ella.

Si Tiva ha sobrevivido, también se echará a llorar por toda la situación. Afligida y agobiada por toda la situación, también se sentirá culpable por el destino de Galomir. Pero el haber traído al mundo una nueva vida parece darle las fuerzas suficientes para seguir adelante.

Cuando el grupo le hable, se mostrará reacia a volver a la cabaña del bosque y, aún más, a casa de su padre. Aunque debido a su estado no será difícil convencerla o cargarla hasta alguno de esos dos sitios.

Si Tiva ha muerto, el bebé seguirá llorando en medio del bosque, rodeado por los cadáveres de los lobos y de su madre. Junto a la daga con el cristal. El grupo se verá obligado a decidir sobre su destino.

UN ÚLTIMO DESEO

Este final ocurre si el grupo decide volver a visitar a Aekian para informarle de todo lo sucedido. Según vaya la aventura, es compatible con otros desenlaces. Aunque lo normal es que ocurra si Tiva y el bebé mueren o si Tiva muere y Galomir es derrotado.

Si no logran salvar a Tiva de los lobos a tiempo, Galomir se pondrá hecho una furia y soltará un grito de dolor que se escuchará por todo el bosque. Mirará al grupo con rabia, preparando un conjuro contra ellos pero, en los últimos segundos, se lo lanzará a sí mismo. Antes de que su cuerpo caiga al suelo, desaparecerá dejando sólo la daga en su lugar. Aunque el cristal que tenía incrustado estará agrietado. Acerca de si ha muerto o si sólo está gravemente herido a causa de su conjuro, queda a tu discreción.

Si sólo el bebé queda con vida y el grupo decide llevarlo a casa de Aekian como muestra de que es lo único que queda de Tiva, el anciano elfo se echará a llorar y les dará las gracias. Tras eso, les indicará que son libres de llevarse lo que quieran de su biblioteca y les entregará la llave de un cofrecito con 100 piezas de platino. Esto también ocurrirá si llevan a Tiva de vuelta a casa de su padre.

Si el grupo decide volver a casa de Aekian con las manos vacías o sólo para informarle de que Tiva ha muerto, el anciano se negará a creer su historia, incluso si le traen algún objeto de su hija, y les echará de su casa a gritos. Tras eso, se le podrá escuchar llorando tras la puerta. Pasados unos días, correrá la noticia de que una vieja mansión en Sunah ha estallado en llamas con su propietario dentro.

LETRAS DE UN AMOR LEJANO

Este final es un añadido por si el grupo pasa otra vez por el hogar de Tiva y Najax. Haciendo que sea compatible con el resto de desenlaces pero pudiendo dar lugar a un final distinto al anterior.

Cuando visiten de nuevo la cabaña, se encontrarán con que hay un mensajero que no tiene muy claro dónde dejar una carta a nombre de Tiva, por lo que preguntará al grupo y, si saben dónde encontrarla, se la entregará. Si no, al ver que la puerta está abierta, la dejará encima de la mesa del recibidor-comedor. El grupo puede decidir leer la carta, en ese caso pásales el siguiente texto:

CARTA A TIVA, DE NAJAX

Disculpame, Tiva. Siento mucho haber partido así, pero no tenía alternativa. Mi hermano cayó en combate, defendiendo una de las colonias fórmigas, y... no podía dejar que su cuerpo se quedase allí, sepultado en la oscuridad y el olvido. Sé que si te hubiera dicho que me iba para buscarlo, no habrías querido que partiese. Y lo entiendo. Hice una promesa, y no la he roto. Mis manos siguen limpias; viajé con comerciantes, encontré caminos seguros y logré alcanzar la ciudad subterránea sin quitar ninguna vida. Y de esta misma manera pretendo regresar al hogar, a nuestro hogar.

Espero que puedas entenderlo, y perdonarme, por hacer esto sin decirte nada. Entenderé tu enfado, y asumiré lo que decidas, pues fue una difícil elección el tener que escoger entre si irme justo cuando quedaba poco para el nacimiento de nuestro bebé o si ir cuanto antes a por el cuerpo de Enel.

Pero pensé que, si iba antes, lograría llegar a tiempo para el parto. Espero que estés bien, y que esta carta llegue pronto. La escribo ahora que me he detenido, tras haber llegado donde el cuerpo de mi hermano espera para ser enterrado. Unos soldados han decidido ayudarme sin pedirme nada a cambio, pues Enel luchó a su lado y lograron defender bien la ciudad. Espero que este final, alegre para sus habitantes, también nos aporte alegría a nosotros.

Mañana mismo retomaré el camino de vuelta y en unos días estaré de nuevo en casa. Tranquilos, a salvo, lejos de todo el dolor del mundo; tal como juré el día de nuestra boda.

Si Galomir es derrotado, Tiva ha muerto y el bebé ha sobrevivido, igual el grupo decide esperar a la llegada de Najax para informarle sobre todo lo sucedido. Najax se sentirá culpable por haber dejado a Tiva a solas, pero cuidará bien del bebé y le dará el nombre de la amiga de la que Tiva siempre le hablaba: Arien.

Si Tiva vive, se sentirá aliviada sobre lo ocurrido con Najax y buscará el anillo de compromiso que lanzó en la habitación. Decidirá esperarlo y le informará sobre todo lo sucedido en el bosque, sobre Galomir y sobre lo que el grupo haya decidido contarle.

EL ESTUDIO DE GALOMIR

Quizá, una vez haya ocurrido todo, el grupo decide volver a la mansión donde vivían Galomir y Arien, aunque el lugar sólo cambiará si Galomir es libre de la prisión mágica. Si no, la otra forma de acceder sin problemas será llevando la daga con el cristal; la daga permitirá acceder a la mansión sin sufrir los efectos de ésta causa, permitiendo revisar las habitaciones y quizá encontrando alguna cosa de valor si quieres darles una mayor recompensa o algún objeto mágico; no hay que olvidar que nadie ha pisado la mansión del mago en 200 años.

Aun así, si intentan acceder al estudio con la daga, ésta parecerá no poder darles acceso; no puede entrar dentro de su propia prisión. Si lo intentasen forzar, lo único que acabaría sucediendo sería que el estudio explotase, junto al cristal de la daga, causando 5d10 de daño (**Salvación de Destreza CD 14** para recibir la mitad del daño).

Por otro lado, si Galomir es liberado, a modo de agradecimiento podría darles acceso a su estudio, el cual se ha mantenido en perfecto estado a diferencia del resto de la casa, y allí podrían encontrar libros valiosos o que sirvan para el desarrollo de los personajes.

APÉNDICE

GALOMIR EL OLVIDADO

Humanoide Mediano (semielfo), legal neutral
Galomir no es un mago al cual le guste combatir. Conoce conjuros para defenderse, mantener la distancia y entonces atacar. Pero siempre para neutralizar en lugar de eliminar. Por lo que procura no hacer ataques mortales. Ya ha sufrido bastante y no quiere matar a nadie que no sea necesario.

Clase de Armadura: 12 (15 con *Armadura de mago*)

Puntos de Golpe: 99 (18d8+18)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Int +6, Sab +5

Habilidades: Arcanos +6, Engañar +6, Juego de manos +5, Persuasión +6

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: Común, élfico, enano y genyo

Desafo: 8 (3.900 Exp)

Lanzamiento de conjuros. Galomir es un lanzador de conjuros de nivel 9. Su característica para lanzar conjuros es Inteligencia (salvación de conjuro CD 14, +6 al ataque con ataques de conjuro; CD 16 y +8 en caso de usar la varita) y tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): Contacto electrizante, Prestidigitación, Rayo de escarcha, Toque helado

Nivel 1 (4 espacios): Armadura de mago, Escudo, Onda atronadora, Rociada de color

Nivel 2 (3 espacios): Ceguera / Sordera, Contorno borroso, Imagen reflejada, Paso brumoso

Nivel 3 (3 espacios): Contraconjuro, Golpe de rayo, Ralentizar

Nivel 4 (3 espacios): Asesino fantasmal, Escudo de fuego, Polimorfar

Nivel 5 (1 espacio): Conocimiento de leyendas

Acciones

Multiataque: Galomir realiza dos ataques; dos con su daga o con su daga y un conjuro/truco con su varita.

Daga con cristal: *Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +6 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d4+2) puntos de daño perforante.

Varita potenciada: *Objeto mágico raro:* +2 a las tiradas de ataque de conjuro y a la dificultad de las salvaciones de conjuro.

LOBO

Bestia Mediana, no alineada

Los lobos son bestias que atacan a sus presas en manada para garantizar el éxito de la caza y así poder tener algo que comer ese día. Suelen protegerse y ayudarse entre ellos, por ello no dudan en abandonar una cacería si el peligro es mayor que la recompensa.

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de Golpe: 11 (2d8+2)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: –

Desafo: 1/4 (50 PX)

Olfato y oído agudizados. El lobo tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato o en el oído.

Tácticas de manada. El lobo tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra una criatura si hay al menos uno de sus aliados lobos a 5 pies o menos de la criatura y si el aliado no está incapacitado.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (2d4+2) puntos de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 11 para no quedar tumbado.

LOBO TERRIBLE

Bestia Grande, no alineada

Los lobos terribles son similares a los lobos pero de mayor tamaño, fuerza y resistencia. Por ese motivo suelen liderar las cacerías de las manadas y, al mismo tiempo, encargarse de su protección.

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de Golpe: 37 (5d10+10)

Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: –

Desafío: 1 (200 PX)

Olfato y oído agudizados. El lobo tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato o en el oído.

Tácticas de manada. El lobo tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra una criatura si hay al menos uno de sus aliados lobos a 5 pies o menos de la criatura y si el aliado no está incapacitado.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6+3) puntos de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 13 para no quedar tumbado.

RECOMPENSA

Aparte de la experiencia que daría cada enemigo derrotado y de las monedas conseguidas, aquí se detallan los tesoros que se pueden encontrar a lo largo de la aventura.

TESOROS

Objeto	Valor
2 tomos sobre nigromancia	25 po/u
Tomo <i>El poder de los Nombres</i>	75 po
Cajita de música	20 po
Vestidos antiguos	75 po
Peine de plata	25 po
Anillo de compromiso de Tiva	195 po
Daga con cristal incrustado	80 po

NIVELES DE AGOTAMIENTO

Agotamiento

Algunas capacidades especiales y peligros ambientales, como el hambre o estar expuesto largo tiempo a temperaturas muy bajas o muy altas, pueden llevar a un estado especial llamado agotamiento. El agotamiento se mide en seis niveles. Un efecto puede darle a una criatura uno o más niveles de agotamiento, según se indique en la descripción del efecto.

Nivel	Efecto
1	Desventaja en las pruebas de característica.
2	La velocidad se reduce a la mitad.
3	Desventaja en las tiradas de ataque y las tiradas de salvación.
4	El máximo de puntos de golpe se reduce a la mitad.
5	La velocidad se reduce a 0.
6	Muerte.

Si una criatura que ya está agotada sufre otro efecto que le provoque agotamiento, su nivel de agotamiento actual aumenta la cantidad que indique la descripción del efecto. Una criatura sufre el efecto de su nivel de agotamiento actual y el de los niveles inferiores. Por ejemplo, una criatura que sufre 2 niveles de agotamiento tiene la velocidad reducida a la mitad y tiene desventaja en las pruebas de característica.

Un efecto que elimina el agotamiento reduce su nivel como se indique en su descripción, y todos los efectos del agotamiento terminan si el nivel de agotamiento de una criatura se reduce por debajo de 1.

Terminar un descanso prolongado reduce el nivel de agotamiento de la criatura en 1, siempre y cuando también haya ingerido algo de comer y de beber.

(El Resurgir del Dragón, pág. 142)

CRÉDITOS

Esta aventura ha sido ideada y escrita por **Christian - Alexander Bassas Tiffon**, miembro de la asociación Ludo;UB de la Universidad de Barcelona, y maquetada a través de la web The Homebrewery para darle un toque más elegante.

Siéntete libre de utilizar la aventura para tus partidas, lo único que pido es que se me acredite.

¡Muchas gracias y suerte con los dados!



Documento para las directoras de juego de *Manos Manchadas*

En primer lugar, ¡muchas gracias por tu interés en participar en la parte práctica de mi **Trabajo de Fin de Grado** que trata sobre cómo el rol es capaz de ir más allá que la literatura convencional! A continuación podrás encontrar la información necesaria para ayudarme pero, **si tienes cualquier duda**, puedes contactarme a través de **Twitter: @ChristianBassas** o **email: c.bassas@outlook.es**

¿En qué consiste esta parte práctica de mi TFG?

En primer lugar, podrás encontrar la aventura “**Manos manchadas**” en el siguiente enlace: <https://homebrewery.naturalcrit.com/share/Ab0Q8F0avfkP>

Léela, familiarízate con ella y revisa las opciones que ofrece para dirigirla.

Tras eso, deberás **organizar una mesa** para jugar la aventura que he creado. Puede ser desde 1 persona jugadora + tú dirigiendo, hasta 6 personas jugadoras + tú. Como recomendación personal, al tratarse de una aventura de *El Resurgir del Dragón* (basado en *Dungeons and Dragons 5e*), lo ideal suele ser grupos de entre 3 y 5 personas jugadoras.

Cada persona jugadora deberá escoger un personaje para la aventura. Pueden crearse sus propios personajes de Nivel 5 a través de la web de **Dungeon20** (<https://dungeon20.com/characters>) pero **aquí podrás encontrar 6 personajes pregenerados** pensados especialmente para esta aventura con un trasfondo propio y unido. Deja que cada persona escoja un personaje pregenerado o se cree uno según sus preferencias:

- **Oszu Vatrix (mediana barda):** <https://dungeon20.com/s/8fylzczd>
- **Grimir Manomartillo (enana guerrera):** <https://dungeon20.com/s/6752zczd>
- **Valbis Narinoza (gnomo mago):** <https://dungeon20.com/s/8g09zczd>
- **Kichiro Yao (kitsune explorador):** <https://dungeon20.com/s/8fyyczd>
- **Zhiosin (vípero pícaro):** <https://dungeon20.com/s/8g03zczd>
- **Ekmir “the dark-one” (tiefling hechicera):** <https://dungeon20.com/s/8i27zczd>



Recuerda que, para que cada persona se sienta cómoda con su personaje, el género de los pregenerados puede cambiarse a gusto de quien lo juegue.

Una vez tengas el grupo, **infórmale que después de la partida tendrán que rellenar un formulario**, acordad una fecha para jugar en línea o presencialmente y, cuando esté todo listo, ya podréis lanzaros a la partida. Tened en cuenta que **la fecha límite es el domingo 13 de junio de 2021**.

Como último detalle, no te preocupes si a veces las personas jugadoras quieren hacer algo que no está escrito en la aventura; lo ideal es pasarlo bien y eso puede implicar tener que cambiar un poco el guion. Así que **no tengas miedo de ir adaptando la aventura a las cosas que vayan surgiendo**.

¿Y después de la partida?

Una vez haya finalizado la partida, voy a necesitar que tanto tú como las personas jugadoras me rellenéis un formulario. **Hay formularios distintos para quienes dirigen la aventura y para quienes la juegan**. Es importante que **no los miréis hasta que hayáis finalizado la partida** para evitar condicionaros.

Para que todo funcione bien, **tú deberás rellenar el formulario primero para poder facilitarles un código que te aparecerá al final a las personas que hayan jugado tu partida**. También tendrás que facilitarles el nombre o alias que hayas indicado. De esta forma podré agrupar las respuestas por mesas.

Por otro lado, informarte que toda la información se recopilará de forma anónima y sólo se usará para mi TFG. Los emails se piden por si alguien quiere recibir allí las respuestas que ha dado y para ponerme en contacto contigo si hubiera alguna duda de cara a tus respuestas.

- Formulario para DJs: <https://forms.gle/JNnPojX6twpKV1cN8>
- Formulario para jugadoras: <https://forms.gle/WrB6UjCZQRrsGQD6>

De nuevo, ¡muchas gracias por tu ayuda y, cualquier cosa,
siéntete libre de contactarme!



Personajes pregenerados para *Manos Manchadas*

- ❖ **Oszu Vatrix**⁴⁹: Es tradición familiar partir por Voldor para hacerse renombre, no sólo por el apellido Vatrix sino también por las buenas acciones realizadas. Y es así cómo se inicia mi historia.

Gracias a haber nacido en una familia pudiente, pude dedicarme a aquello que me apasionaba de pequeña: la música, las artes y las culturas del ancho mundo. Aprendiendo en las mejores academias, logré desentrañar los secretos de la magia cantada, lo cual me sirvió para realizar pequeños encargos y de esta manera ampliar la colección familiar de tomos antiguos y objetos extraños. Precisamente así fue cómo conocí a Valbis Narinoza, un gnomo bastante peculiar aficionado a la magia. Yo le traía objetos, él me explicaba su historia y funcionamiento por un módico precio y yo los enviaba a casa con su informe. Una relación totalmente profesional entre dos personas aficionadas a las artes arcanas.

Gracias a mi trabajo, conocí a gente bastante dispar. Entre esa gente, a Grimir; una enana con unos objetivos claros que encajaban perfectamente con los míos: mientras ella reunía dinero para su familia, yo conseguía libros y objetos para la mía. No dudamos ni un segundo en hacernos compañeras, ella se encargaba del trabajo duro y yo del resto. Y gracias a ello logramos cierto renombre. Un renombre que, aparte de servirnos para conseguir mejores contratos y ayudar a más gente, hizo que tuviéramos que ampliar el grupo.

Buscando una tercera persona, al final optamos por alguien que compartía mi afición por las artes: Zhiosin. Este vípero, que al parecer me había escuchado tocar en alguna taberna, no dudó en presentarse como voluntario ante nuestro anuncio. Al parecer se conformaba con tener la barriga llena, poder compartir sus artes, conocer otras de nuevas y encontrar un lugar en el que se sintiera cómodo, y nosotras logramos ofrecérselo.

Tras realizar unos pocos encargos con él, volví a reencontrarme con una tiefling a la cual Grimir y yo habíamos ayudado tiempo atrás. Ekmir, se presentó, y aunque

⁴⁹ Oszu es el personaje que tiene la historia más larga porque también se encarga de hacer de hilo de unión entre las historias del resto de personajes.



jamás había estudiado magia, podía realizar poderosos conjuros. Era... impresionante. Por ello no dudé en ofrecer que se uniera a nuestro equipo y ella, de forma bastante dramática, realizó un juramento con total seriedad. Me gustó. Es bueno contar con gente tan comprometida y que hará todo lo posible para ayudar a sus congéneres.

Fue de esta manera que, la siguiente vez que visitamos a Valbis, éste, por cuenta propia, nos solicitó de sumarse. Dijo que así sería más sencillo identificar los objetos que le llevaba, e incluso ser más preciso sobre sus historias. ¿El pago por su trabajo? La parte proporcional que le tocara de cada contrato y poder vía libre para poner en marcha sus inventos cuando fuera necesario. Parecía justo, y además ahorraría tiempo y dinero. Acepté. Aunque al ver la cantidad de cosas que pensaba llevarse, le indiqué que el equipaje de cada uno era responsabilidad de su propietario. Él se encogió de hombros y levantó el mochilón más grande que él. Lo sorprendente no fue que yo me quedase sin palabras, sino que también le ocurriera a Grimir.

Finalmente, como recomendación personal de Grimir, nos pusimos en contacto con un kitsune llamado Kichiro Yao. Al parecer ya habían trabajado juntos, y dijo que era un buen aporte que ayudaría a unir más el grupo. Tras todo este tiempo con ella, no dudé ni un segundo de su palabra. Y bien que hice; el kitsune, que parecía encantado de reencontrarse con Grimir, aceptó la propuesta antes de que terminase de hablar. Tras eso, le explicamos la motivación de nuestra compañía y partimos hacia la siguiente aventura para hacer de este mundo un lugar mejor.

- ❖ **Grimir Manomartillo:** Nunca vi mi futuro en las minas que mi clan explotaba, pero compartía su sentimiento por hacer la vida de todos un poco mejor. Por ello, cuando tuve la edad suficiente para empuñar el martillo de guerra que mi padre heredó de mi abuelo, él me lo cedió junto con el nombre de un contacto que me permitió realizar mi primer contrato. Debido a los buenos resultados, no tardé en conseguir más patrocinadores para llevar a cabo distintas labores recorriendo Voldor. Pese a ello, me tomaba el tiempo suficiente para volver al hogar y pasar tiempo con mis queridas esposas. Precisamente fue un invierno con ellas cuando surgió la idea de hacer fortuna para dar estabilidad económica al clan y así poder retirarnos en una



granja. Pero para lograrlo se necesita algo más que trabajos puntuales, así que contacté con Oszu, una mediana con la que había trabajado anteriormente, y acepté la oferta que me hizo tiempo atrás de ser una miembro permanente de su compañía.

❖ **Valbis Narinoza:** Motivado por mi enorme curiosidad y sabiendo que el trabajo duro siempre trae sus frutos aunque sea la experiencia del fracaso, nunca dejo para mañana lo que puedo hacer hoy. Por eso, cuando las máquinas ordinarias ya no guardaban secretos para mí, me lancé a estudiar los misterios de la magia. ¡Y menudo descubrimiento fue la artesanía arcana! Gracias a ella sueño con llevar mi propio taller mágico para desarrollar y fabricar inventos que hagan la vida más sencilla a todo el mundo. Pero para eso se necesita dinero, contactos y una buena reputación y la forma más divertida de conseguir todo eso es uniéndome a una compañía de aventureros. De ahí que cuando Oszu me trajo el quintoshextésimo objeto mágico de clase B para analizarlo, le propusiera de unirme a su grupo con la excusa de facilitar la identificación de objetos. Aceptó con la única condición de que yo me encargase de llevar todas mis cosas, ya que en cuanto miró mi equipaje pareció dudar. ¡Pero no hay materiales mágicos o mundanos suficientemente pesados para este gnomo de ciudad!

❖ **Kichiro Yao:** Tras la jubilación del líder de mi antiguo grupo, cada uno se fue por su cuenta y eso hizo que yo volviese a vivir en los bosques con mi forma de zorro. Debido a los estragos y daños que la gente causaba tanto a las plantas como a las criaturas que convivían conmigo, fui volviéndome más arisco y receloso con quienes vivían en ciudades, pero una parte de mí empezó a añorar el contacto con otras personas; sentir que pertenecía a algún lugar, a un grupo, con gente a la que cuidar y que te cuida. Una familia con vínculos más fuertes que la sangre. Por eso, cuando Grimir volvió a ponerse en contacto conmigo para presentarme a un grupo de personas que, según ella, necesitaban a alguien con unas habilidades como las mías, no dudé en apuntarme.

Si Grimir Manomartillo, que me había ayudado anteriormente a librarme de unos cazadores furtivos, se acordaba de mí y consideraba que yo era la persona ideal para su nueva compañía, podía afirmar sin miedo alguno que nuestros caminos



tenían un sentido más profundo que la mera recompensa por un trabajo bien hecho. Así que daré lo mejor de mí para ayudar a este nuevo grupo y, al mismo tiempo, proteger la naturaleza allí donde vaya.

- ❖ **Zhiosin:** Aunque mi trabajo implica estar rodeado de gente, no es algo que me gustase especialmente. ¡Pero el arte! Ay, el arte... Ya se iba para interpretar a alguien en una fiesta en la que no te invitaron como si fuera un truco de magia para alegrar a niños en la calle. Sin olvidar la distracción que ofrezco cuando hay que llenar la barriga a costa de algún rico. No es mi culpa poseer este don, ¡yo sólo lo comparto con el mundo!

Fue compartiéndolo, precisamente, cuando escuché a esa mediana tocar la flauta después de arrancarle unas notas al laúd... ¡qué maravilla! ¡Qué espectáculo! No dudé en acercarme a ella y preguntarle cómo lo haría, cuál era su secreto. ¡Y menuda conversación tuvimos! Fantástica, espléndida, cual música en medio de la cálida brisa mostrando la belleza de las dunas a medianoche, la charla se alargó hasta la madrugada. Oszu, dijo que se llamaba. Y que buscaba conocimiento a lo ancho de Voldor. ¡Destino! ¡Casualidad! Quién sabe qué clase de fortuna fue, pero no dudé en ofrecerle mi ayuda en su cometido. Si buscas cultura, yo puedo mostrar la mía allí donde vaya. Y ella puede contar con una voz y unas manos que, aparte de cautivar al público, también son capaces de convencer de que los secretos están para compartirse, al igual que las monedas. Sobre todo con las amistades.

- ❖ **Ekmir “the dark-one”:** «Lo único real es el sufrimiento y tenemos que eliminarlo», esas fueron las últimas palabras que mi maestro me dedicó cuando cumplí 14 años y decidí partir por mi cuenta como Guardiana de la Oscuridad en las profundidades del Vajra. Allí, rodeada por la penumbra y mis ilusiones, combatí contra todo tipo de monstruos y aberraciones, pero las peores criaturas que me encontré fueron aquellas que se llamaban a sí mismas personas.

Viendo que mi trabajo en las profundidades de la tierra era en vano si arriba en la superficie había más oscuridad que cualquier luz que pudiera ofrecer el día, decidí



marchar. Lo que no me esperaba es que la primera alba fuera a cegarme de tal manera y, aún menos, que algunas de "esas personas" decidieran usar eso a su favor. Combatiendo desorientada y a ciegas, casi pierdo la vida en esa pelea. Por suerte, dos voces desconocidas me socorrieron y cuidaron mis heridas. Para cuando me recuperé, sólo encontré una nota firmada con el nombre de Oszu. Por lo visto aún había bondad en un mundo plagado de sombras. Por ello decidí que reencontrarla sería mi misión personal.

Durante la búsqueda tuve que pasar por diversos pueblos y ciudades y, allí donde iba, terminaba convirtiéndome en una especie de Guardian de la Oscuridad al tener que cruzar ciertas líneas para que el resto de "personas" fueran buenas. No me arrepiento de mis actos, pero tampoco me enorgullezco. Sólo velo por quienes no tienen la libertad de decidir por culpa del mal que se ciñe sobre ellos. Pero no podía quedarme en ningún lugar por demasiado tiempo; yo también tenía mis intereses. Así que decidiendo quedarme sólo 3 días y 3 noches en cada lugar al que llegaba, siempre partía antes de la cuarta alba. Hasta que la encontré.

Allí, en una taberna cualquiera, junto a una enana y un vípero, reconocí la voz que me ayudó tiempo atrás: la voz de Oszu. No dudé en acercarme y darle las gracias. Me recordaba de cuando me ayudó, seguía impresionada sobre cómo había conseguido lanzar hechizos pese a no ver a los enemigos y, a diferencia de la mayoría de gente, no me trató con condescendencia debido a mi joven aspecto. Como agradecimiento por todos sus actos, decidí realizar el primer juramento de mi vida: protegerla a ella y a su grupo de todo el mal del mundo hasta mi último aliento.



oszu vatrix (TFG)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo 5

CLASE Y NIVEL

De buena familia

TRASFONDO

Christian Bassas

JUGADOR

Mediano Piesligeros

ESPECIE

Legal bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+3

17

- ☐ Fuerza -1
- ☒ Destreza +6
- ☐ Constitución +1
- ☐ Inteligencia +2
- ☐ Sabiduría 0
- ☒ Carisma +6

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +3
- ☒ Arcanos +5
- ☐ Atletismo -1
- ☐ Engañar +3
- ☒ Historia +5
- ☒ Interpretación +6
- ☐ Intimidar +3
- ☒ Investigación +8
- ☐ Juego de Manos +3
- ☒ Medicina +3
- ☐ Naturaleza +2
- ☒ Percepción +3
- ☒ Perspicacia +3
- ☒ Persuasión +9
- ☐ Religión +2
- ☐ Sigilo +3
- ☐ Supervivencia 0
- ☐ Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14

CA

+3

INICIATIVA

25

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 31

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Estoque +6 1d8+3 perforante
Daga (x2) +6 1d4+3 perforante
Arco corto +6 1d6+3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero CA 11

- Laúd

- Flauta

- Perla de poder

- Kit de juegos

Mochila: 2 estuches de mapas y pergaminos, un conjunto de ropas finas, una botella de tinta, una pluma de escritura, una lámpara, 2 frascos de aceite, 5 hojas de papel, un vial de perfume, lacre, jabón, raciones para 3 días y un odre.

20 flechas

39 piezas de oro

6 piezas de plata

7 piezas de cobre

EQUIPO

A pesar de mi origen, he aprendido a valorar el trabajo duro y respeto a los que se esfuerzan para conseguir sus logros. Considero que siempre hay que utilizar un lenguaje correcto y educado. No permito los insultos y las blasfemias.

RASGOS DE PERSONALIDAD

orden. Si todo está controlado, los líderes pueden cuidar mejor a sus subordinados (legal).

IDEALES

Debo conseguir alianzas y apoyos para mi familia para mantenernos en una situación de poder.

VÍNCULOS

No soporto que la gente no me trate con el respeto que merece mi posición.

DEFECTOS

Mediano Piesligeros:

- Afortunado
- valiente
- Agilidad de los medianos
- Idiomas
- Sigiloso por naturaleza

Bardo Nivel 5:

- Aprendiz de todo
- Canción de descanso: Puntos de golpe recuperados: 1d6
- Fuente de inspiración
- Inspiración de bardo: Dado de bardo: 1d8
- Lanzamiento de conjuros
- Palabras hirientes
- Pericia

RASGOS Y ATRIBUTOS

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas, Instrumentos musicales
- Ballesta de mano, Espada corta, Espada larga, Estoque, Kit de juegos

Idiomas:

Común, mediano, gengo y germanía (pícaros)

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

Credit image:

<https://danya224.tumblr.com/image/140759881964>

NOTAS ADICIONALES

Es tradición familiar partir por Voldor para hacerse renombre, no sólo por el apellido Vatrix sino también por las buenas acciones realizadas. Y es así cómo se inicia mi historia.

Gracias a haber nacido en una familia pudiente, pude dedicarme a aquello que me apasionaba de pequeña la música, las artes y las culturas del ancho mundo. Aprendiendo en las mejores academias, logré desentrañar los secretos de la magia cantada, lo cual me sirvió para realizar pequeños encargos y de esta manera ampliar la colección familiar de tomos antiguos y objetos extraños. Precisamente así fue cómo conocí a Valbis Narizonga, un gnomo bastante peculiar aficionado a la magia. Yo le traía objetos, él me explicaba su historia y funcionamiento por un módico precio y me los enviaba a casa con su informe.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Afortunado:** Cuando saques un 1 en 1d20 en una tirada de ataque, prueba de habilidad o tirada de salvación, puedes volver a tirar el dado, pero debes quedarte con el nuevo resultado.
- ▶ **Valiente:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no asustarte.
- ▶ **Agilidad de los medianos:** Puedes moverte por el espacio de cualquier criatura que tenga un tamaño mayor al tuyo.
- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir común y mediano. El idioma mediano no es secreto, pero los medianos son reacios a compartirlo con los demás. Escriben muy poco, así que no tienen un corpus literario rico. Por el contrario, su tradición oral es muy amplia. Casi todos los medianos hablan común para...
- ▶ **Sigiloso por naturaleza:** Puedes intentar esconderte incluso cuando solo te oculta una criatura de al menos una categoría de tamaño superior a la tuya.
- ▶ **Aprendiz de todo:** Puedes añadir la mitad de tu bonificador por competencia (redondeando hacia abajo) a cualquier prueba de característica que realices y que no lo incluya ya.
- ▶ **Canción de descanso:** Tocas música o un recital relajante para ayudar a tus aliados heridos durante un descanso breve. Si tú o cualquier criatura amistosa que pueda escuchar tu interpretación gasta uno o más dados de golpe al final del descanso para recuperar puntos de golpe, recuperarás puntos de golpe adicionales.
- Puntos de golpe recuperados: 1d6
- ▶ **Fuente de inspiración:** Recuperas todos los usos de tu inspiración de bardo cuando acabes un descanso breve o prolongado.
- ▶ **Inspiración de bardo:** Usa una acción adicional otorga un dado de inspiración de bardo a una criatura a menos de 60 pies. En los 10 minutos siguientes, puede sumar el dado a una prueba de característica, tirada de ataque o TS. Puedes usarlo tantas veces como tu mod. de Carisma (mínimo 1) / descanso prolongado.
- Dado de bardo: 1d8
- ▶ **Lanzamiento de conjuros:** Has aprendido a desenmarañar y a remodelar el tejido de la realidad en armonía con tus deseos y la música. Tus conjuros forman parte de tu vasto repertorio, son magia que puedes aplicar a diferentes situaciones.
- ▶ **Palabras hirientes:** Cuando una criatura que puedas ver a menos de 60 pies haga una tirada de ataque, una prueba de característica o una tirada de daño, puedes usar tu reacción para gastar uno de los usos de la inspiración de bardo. Tira 1 dado de inspiración de bardo y réstaselo al resultado.
- ▶ **Pericia:** Elige dos de tus competencias en habilidades. Tu bonificador por competencia se duplica para cualquier prueba de habilidad que utilice cualquiera de las competencias elegidas.

RASGOS

oszu vatrix (TFG)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS CONOCIDOS	TRUCOS CONOCIDOS
4 OOOO	3 OOO	2 OO							8 CONOCIDOS	3 CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
		Truco <u>Cuchichear mensaje</u>	Transmutación	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S, M
		Señalas con el dedo a una criatura dentro del alcance y susurras un mensaje. El objetivo (y solo el objetivo) escucha el mensaje y puede responder con un susurro que solo tú puedes escuchar. Puede atravesar objetos sólidos si conoces al objetivo y su posición.					
		Truco <u>Prestidigitación</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	10 pies	V, S
		Efectos mágicos menores: efecto sensorial (como chispas, viento, música suave, olor), encender/apagar fuego, limpiar/ensuciar objeto, enfriar/calentar o dar sabor a un material inerte, añadir color, una marca o símbolo a un objeto o crear baratija o ilusión menor.					
		Truco <u>Remendar</u>	Transmutación	1 minuto	Instantáneo	Toque	V, S, M
		Repara una única rotura o rasgadura (no mayor de 1 pie) de un objeto que tocas, como una malla metálica rota, las dos mitades de una llave, una capa rasgada o una bota de vino que gotea. No deja rastro del daño anterior.					
<input type="checkbox"/>	1	<u>Curar heridas</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
		Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a $\frac{1}{4}$ nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.					
<input type="checkbox"/>	1	<u>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
		Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.					
<input type="checkbox"/>	1	<u>Héroísmo</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
		1 criatura/nivel de conjuro voluntaria tocada recibe inmunidad al miedo y, al principio de cada turno, gana puntos de golpe temporales igual a tu modificador por característica para lanzar conjuros. Al acabar el conjuro pierde los puntos temporales restantes.					
<input type="checkbox"/>	1	<u>Palabra curativa</u>	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
		Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera puntos de golpe iguales a $\frac{1}{4}$ / nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.					
<input type="checkbox"/>	2	<u>Calmar emociones</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
		Reprimes emociones fuertes en un radio de 20 pies de tu posición. Los humanoides afectados tienen que superar una TS de Carisma. Si fallan, puedes eliminar los estados hechizado o asustado, o hacer que sean los objetivos sean hostiles o indiferentes hacia criaturas de tu elección.					
<input type="checkbox"/>	2	<u>Restablecimiento menor</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
		Tocas a una criatura y puedes terminar con una enfermedad o con un estado que la aflija. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.					
<input type="checkbox"/>	2	<u>Sugestión</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 8 horas	30 pies	V, M
		Sugieres mágicamente a una criatura un curso de acción que suene razonable. Si falla una TS de Sabiduría, lo seguirá lo mejor que pueda. Puedes establecer una condición que activará la tarea. El conjuro termina si tú o tus compañeros dañáis al objetivo. No afecta a criaturas inmunes a hechizar.					
<input type="checkbox"/>	3	<u>Recado</u>	Evocación	1 acción	1 asalto	Ilimitado	V, S, M
		Envías un mensaje de hasta 25 palabras a una criatura conocida, que escucha el mensaje en su mente, te reconoce como la persona que lo envía y puede responder del mismo modo inmediatamente. Las criaturas con Inteligencia ≥ 4 entienden el mensaje. Hay un 5% de que un mensaje entre planos no llegue.					



Grimir Manomartillo (TFG)

NOMBRE DEL PERSONAJE

guerrero 5

CLASE Y NIVEL

Comerciante

TRASFONDO

Christian Bassas

JUGADOR

Enano de las colinas

ESPECIE

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

-1

8

- ☒ Fuerza +6
 - ☐ Destreza +2
 - ☒ Constitución +5
 - ☐ Inteligencia +1
 - ☐ Sabiduría +2
 - ☐ Carisma -1
- TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +2
- ☐ Arcanos +1
- ☐ Atletismo +3
- ☐ Engañar -1
- ☐ Historia +1
- ☐ Interpretación -1
- ☐ Intimidar -1
- ☐ Investigación +1
- ☐ Juego de Manos +2
- ☐ Medicina +2
- ☐ Naturaleza +1
- ☒ Percepción +5
- ☒ Perspicacia +5
- ☒ Persuasión +2
- ☐ Religión +1
- ☐ Sigilo +2
- ☒ Supervivencia +5
- ☐ Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18

CA

+2

INICIATIVA

25

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 46

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO
Viking (Martillo d... +7 1d8+4 contunden...
Hacha de mano .. +6 1d6+3 cortante
Escudo +6 1d4+3 Contunden...

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cota de malla CA 16
- Escudo CA 2
- Poción de curación (2d4+2)
Mochila: una palanca, un martillo, 10 pitones, 10 antorchas, una lata de yesca, raciones para 10 días, un odre y una cuerda de cáñamo de 50 pies.

32 piezas de oro
8 piezas de plata
2 piezas de cobre

EQUIPO

Si algo tiene que hacerse, que sea cuanto antes. No soporto a la gente que deja el trabajo y el deber para el último momento. Conozco lo mucho que cuesta ganar el dinero, por eso no voy a pagar una moneda de más por algo, pero tampoco una moneda de menos.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Pueblo. Mis compatriotas necesitan de los bienes que yo ofrezco. Gracias a lo que yo gano salen adelante y llevan una vida mejor (bien).

IDEALES

En cuanto consiga que mis compatriotas puedan vivir una vida sin problemas económicos, me compraré una granja y me retiraré allí con mis dos esposas.

VÍNCULOS

Una persona vale tanto como su palabra. Nunca rompo un contrato, por muchos problemas que me cause.

DEFECTOS

Enano de las colinas:
- Visión en la oscuridad
- Fortaleza enana
- Entrenamiento de combate enano
- Competencia con herramientas
- Afinidad con la piedra
Guerrero Nivel 5:
- Ataque adicional: 2 ataques
- Crítico mejorado
- Mejora de característica
- Nuevas energías
- Oleada de acción: 1 vez / descanso

RASGOS Y ATRIBUTOS

15

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Hacha de batalla, Hacha de mano, Martillo de guerra, Martillo ligero

Idiomas:

Común, enano y élfico.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

Credit image:
<https://www.deviantart.com/bobkehl/art/Dwarven-forged-cleric-Bob-Kehl-826734941>

NOTAS ADICIONALES

Nunca vi mi futuro en las minas que mi clan explotaba, pero compartía su sentimiento por hacer la vida de todos un poco mejor. Por ello, cuando tuve la edad suficiente para empuñar el martillo de guerra que mi padre heredó de mi abuelo, él me lo cedió junto con el nombre de un contacto que me permitió realizar mi primer contrato. Debido a los buenos resultados, no tardé en conseguir más patrocinadores para llevar a cabo distintas labores recorriendo Voldor. Pese a ello, me tomaba el tiempo suficiente para volver al hogar y pasar tiempo con mis queridas esposas. Precisamente fue un invierno con ellas cuando surgió la idea de hacer fortuna para dar estabilidad económica al clan y así poder retirarnos en una granja. Pero para lograrlo se necesita algo más que trabajos puntuales, así que contacté con Oszu, una médiana con la que había trabajado anteriormente. Le presenté la oferta que me hizo tiempo atrás de ser una miembro.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Visión en la oscuridad: Al estar acostumbrado a la vida subterránea, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.
- ▶ Fortaleza enana: Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra venenos y eres resistente al daño por veneno.
- ▶ Entrenamiento de combate enano: Tienes competencia con el hacha de batalla, el hacha de mano, el martillo ligero y el martillo de guerra.
- ▶ Competencia con herramientas: Tienes competencia con las herramientas de artesano que elijas entre: armero, cervicero o albañil.
- ▶ Afinidad con la piedra: Cuando realices una prueba de Inteligencia (Historia) relacionada con el origen de una obra de mampostería, se considera que tienes competencia con la habilidad de Historia y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.
- ▶ Ataque adicional: Puedes atacar más de una vez cuando realices la acción de ataque durante tu turno.
 - 2 ataques
- ▶ Crítico mejorado: Consigues un crítico en tus ataques de arma con 19 o 20.
- ▶ Mejora de característica: Cuando alcanzas el nivel 4, y de nuevo en los niveles 6, 8, 12, 14, 16 y 19, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.
- ▶ Nuevas energías: Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a $10 +$ tu nivel de guerrero. Una vez usas este rasgo, debes terminar un descanso prolongado o breve antes de poder usarlo otra vez.
- ▶ Oleada de acción: Puedes esforzarte más allá de tus límites habituales durante un momento. En tu turno, puedes realizar una acción más aparte de tu acción normal y una posible acción adicional. Una vez uses este rasgo, debes completar un descanso prolongado o breve antes de poder usarlo otra vez.
 - 1 vez / descanso

RASGOS



Valbis Narinoza (TFG)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago 5

CLASE Y NIVEL

Artesano

TRASFONDO

Christian Bassas

JUGADOR

Gnomo de las rocas

ESPECIE

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+2

14

DESTREZA

0

10

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+3

16

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

0

10

- ☐ Fuerza +2
- ☐ Destreza 0
- ☐ Constitución +2
- ☒ Inteligencia +6
- ☒ Sabiduría +5
- ☐ Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias 0
- ☒ Arcanos +6
- ☐ Atletismo +2
- ☐ Engañar 0
- ☒ Historia +6
- ☐ Interpretación 0
- ☐ Intimidar 0
- ☒ Investigación +6
- ☐ Juego de Manos 0
- ☐ Medicina +2
- ☐ Naturaleza +3
- ☒ Percepción +5
- ☐ Perspicacia +2
- ☐ Persuasión 0
- ☐ Religión +3
- ☐ Sigilo 0
- ☐ Supervivencia +2
- ☐ Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

10

CA

0

INICIATIVA

25

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 29

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Bastón

+5

1d6+2 Contundente

Daga

+5

1d4+2 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Herramientas de artesano
- Herramientas de carpintero
- Herramientas de herrero
- Herramientas de constructor
- Herramientas de pintor
- Herramientas de tallador de madera
- Herramientas de soplador de vidrio
- Suministros de alquimista
- Bolsa de componentes
- Libro de conjuros
- Retazo de Estrella
- Mochila: un libro de conocimientos, una botella de tinta, una pluma de escritura, 10 hojas de pergamino, un saquito de arena y un cuchillo pequeño. Además de distintas herramientas para realizar distintos trabajos.

40 piezas de oro
5 piezas de plata
7 piezas de cobre

EQUIPO

Soy incapaz de guardarme las preguntas que me surgen; si algo lo desconozco, tendré que buscar la respuesta. Juzgo con dureza a aquellos que no se han ganado las cosas con su trabajo y esfuerzo.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Respeto. El trabajo de los demás merece mi respeto; he aprendido a valorar el esfuerzo más que el resultado (bueno).

IDEALES

He emprendido la búsqueda de alguien lo suficientemente digno como para que trabaje para él mientras ahorro para mi proyecto del taller mágico. Me pregunto si Oszu podrá ser esta persona.

VÍNCULOS

Soy demasiado cobarde como para arriesgar mi vida y morir, aunque sea por una buena causa.

DEFECTOS

Gnomo de las rocas:

- Visión en la oscuridad
- Astucia de gnomo
- Idiomas
- Conocimiento de artificiero
- Constructor

Mago Nivel 5:

- Copiar un conjuro en el libro
- Erudito artesano
- Golpe en los engranajes: Bonificación al daño: 1d8
- Lanzamiento de conjuros
- Mejora de característica
- Recuperación arcana
- Remplazar el libro

RASGOS Y ATRIBUTOS

15

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Herramientas de artesano, Herramientas de carpintero, Herramientas de constructor, Herramientas de herrero, Herramientas de ingeniero, Herramientas de manitas, Herramientas de mecánico, Herramientas de pintor, Herramientas de soplador de vidrio, Herramientas de tallador de madera, Honda, Suministros de alquimista

Idiomas:

Común, gnomo, gengo, enano, saurio y dracónico.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

Credit image:

<https://www.reddit.com/r/characterdrawing/comments/8>

NOTAS ADICIONALES

Motivado por mi enorme curiosidad y sabiendo que el trabajo duro siempre trae sus frutos aunque sea la experiencia del fracaso, nunca dejo para mañana lo que puedo hacer hoy. Por eso, cuando las máquinas ordinarias ya no guardaban secretos para mí, me lancé a estudiar los misterios de la magia, ¡y menudo descubrimiento fue la artesanía arcana! Gracias a ella sueño con llevar mi propio taller mágico para desarrollar y fabricar inventos que hagan la vida más sencilla a todo el mundo. Pero para eso se necesita dinero, contactos y una buena reputación y la forma más divertida de conseguir todo eso es uniéndome a una compañía de aventureros. De ahí que cuando oszu me trajo el quintséxtimo objeto mágico de clase B para analizarlo, le propusiera de unirme a su grupo con la excusa de facilitar la identificación de objetos. Aceptó con la única condición de que yo me encargase de llevar todas mis cosas, ¡ya que en

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Visión en la oscuridad: Al estar acostumbrado a la vida subterránea, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.
- ▶ Astucia de gnomo: Tienes ventaja en todas las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma contra magia.
- ▶ Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir común y gnomo. El idioma gnomo, que utiliza la grafía enana, es famoso por sus tratados técnicos y sus catálogos de conocimiento sobre el mundo natural.
- ▶ Conocimiento de artífice: Cuando hagas una prueba de Inteligencia (Historia) relacionada con objetos mágicos, alquímicos o tecnológicos, puedes añadir tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.
- ▶ Constructor: Tienes competencia con herramientas de artesano (constructor). Con ellas puedes dedicar una hora de trabajo y emplear materiales por valor de 10 po para fabricar un mecanismo Diminuto (CA 5, 1 pg). El dispositivo deja de funcionar 24 horas después (a menos que dediques una hora a repararlo) o más...
- ▶ Copiar un conjuro en el libro: Puedes añadir un conjuro a tu libro de conjuros si es de un nivel de conjuro que puedes preparar y si puedes dedicar tiempo a descifrarlo y copiarlo. Debes practicar el conjuro hasta que entiendas los sonidos o los gestos. Por cada nivel de conjuro, el proceso lleva 2 horas y cuesta 50 po.
- ▶ Erudito artesano: Como acción, puedes reparar un objeto o constructo con un toque de tu mano, haciendo que recupere tantos puntos de golpe como 1D6 + la mitad de tu nivel de mago. Puedes realizar esta acción tantas veces como tu bonificador de Inteligencia por descanso prolongado.
- ▶ Golpe en los engranajes: Siempre que realices daño a un constructo o un objeto, bien empleando un arma o un conjuro, puedes añadir una bonificación al daño. Este rasgo solo puede emplearse una vez por asalto.
 - Bonificación al daño: 1d8
- ▶ Lanzamiento de conjuros: Como estudiante de magia arcana, tienes un libro de conjuros que contiene conjuros que muestran los primeros destellos del verdadero poder.
- ▶ Mejora de característica: Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.
- ▶ Recuperación arcana: Una vez por día, cuando hagas un descanso breve, puedes recuperar espacios de conjuro con un nivel combinado igual o menos que la mitad de tu nivel de mago (redondeando hacia arriba) y, como máximo, nivel 5. Por ejemplo, si eres mago de nivel 4, puedes recuperar 2 niveles de conjuro.
- ▶ Reemplazar el libro: Puedes copiar un conjuro de tu propio libro de conjuros en otro libro, por ejemplo, si quieres hacer una copia de seguridad. Esto se hace igual que copiar un conjuro nuevo en tu libro de conjuros, pero más rápido y fácil. Solo necesitas gastar 1 hora y 10 po por cada nivel del conjuro copiado.

RASGOS

Valbis Narinoza (TFG)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 2 OO	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 8 PREPARADOS	TRUCOS 4 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	--------------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	-----------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	<u>Contacto electrizante</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo. Si aciertas, el objetivo recibe 1d6 puntos de daño por relámpago y no puede realizar reacciones hasta su siguiente turno. Tienes ventaja al atacar contra armadura de metal. El daño aumenta al nivel 5 (2d6), al nivel 11 (3d6) y al nivel 17 (4d6).						
Truco	<u>Luces danzantes</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
Creas hasta cuatro luces del tamaño de una antorcha dentro del alcance que flotan en el aire y emiten luz tenue en un radio de 10 pies mientras dura el conjuro. Puedes mover las luces hasta 60 pies dentro del alcance como acción adicional.						
Truco	<u>Mano del mago</u>	Conjuración	1 acción	1 minuto	30 pies	V, S
Una mano espectral aparece flotando. Puedes usar tu acción para controlarla, manipular un objeto, abrir una puerta, etc. Puedes moverla 30 pies cada vez que la usas. No puede atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 10 libras.						
Truco	<u>Prestidigitación</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	10 pies	V, S
Efectos mágicos menores: efecto sensorial (como chispas, viento, música suave, olor), encender/apagar fuego, limpiar/ensuciar objeto, enfriar/calentar o dar sabor a un material inerte, añadir color, una marca o símbolo a un objeto o crear baratija o ilusión menor.						
<input type="checkbox"/> 1	<u>Armadura de mago</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria que no lleve armadura y una fuerza protectora mágica la rodea hasta que el conjuro termina. Su CA base pasa a ser 13 + su modificador por Destreza. El conjuro termina si el objetivo se pone una armadura o si, como acción, disipas el conjuro.						
<input type="checkbox"/> 1	<u>Comprensión idiomática</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	1 hora	Personal	V, S, M
Entiendes el significado literal de cualquier idioma que escuches. También entiendes cualquier idioma escrito que veas, mientras toques la superficie en la que está escrito. Tardas alrededor de 1 minuto en leer una página de texto.						
<input type="checkbox"/> 1	<u>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.						
<input type="checkbox"/> 1	<u>Disco flotante</u>	Conjuración	1 acción (ritual)	1 hora	30 pies	V, S, M
Creas un disco de 3 pies de diámetro flotando 3 pies en un espacio sin ocupar. Aguanta hasta 500 libras y te sigue para permanecer a 20 pies de ti siempre que puedas. Si te alejas más de 100 pies del disco (porque no es capaz de seguirte), el conjuro termina.						
<input type="checkbox"/> 1	<u>Escudo</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S
Una barrera invisible de fuerza mágica te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluso contra el ataque que lo activa, y no recibes daño del conjuro.						
<input type="checkbox"/> 1	<u>Identificar</u>	Adivinación	1 minuto (ritual)	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas un objeto mágico para aprender sus propiedades, modo de uso, necesidad de sintonización para usarlo y cargas restantes, si las tiene. También descubres el conjuro que le afecte o que lo ha creado. Si tocas una criatura, aprendes qué conjuros le afectan en ese momento.						
<input type="checkbox"/> 1	<u>Proyector mágico</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Creas tres dardos (+1 por cada nivel de conjuro por encima de 1) brillantes de fuerza mágica. Cada dardo alcanza a una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance. Cada dardo inflige 1d4 + 1 puntos de daño por fuerza.						
<input type="checkbox"/> 1	<u>Sirviente invisible</u>	Conjuración	1 acción (ritual)	1 hora	60 pies	V, S, M
Este conjuro crea una fuerza invisible, inconsciente e informe que realiza tareas simples bajo tus órdenes. Como acción adicional, puedes darle órdenes mentalmente para que se mueva hasta 15 pies e interactúe con un objeto. Puede realizar tareas simples que un sirviente humano podría hacer.						
<input type="checkbox"/> 2	<u>Abrir cerraduras</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
Un objetivo retenido, atrapado o bloqueado por una cerradura mundana se libera. Si el objetivo tiene varias cerraduras, solo una de ellas se abre. Anula Cerradura arcana durante 10 minutos. Se oye un fuerte golpe hasta a 300 pies de distancia del objetivo.						
<input type="checkbox"/> 2	<u>Cerradura arcana</u>	Abjuración	1 acción	Hasta disipado	Toque	V, S, M
Bloqueas una puerta, ventana, cofre u otra entrada cerrada. Tú y las criaturas que elijas al lanzar el conjuro podéis abrirlo. Puedes establecer una contraseña que anule el conjuro durante 1 minuto. Abrir cerraduras anula el conjuro durante 10 minutos. Aumenta la CD para romperlo o forzarlo en 10.						
<input type="checkbox"/> 2	<u>Localizar objeto</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Describe un objeto que te sea familiar. Sientes la dirección en la que se encuentra, siempre y cuando esté a 1000 pies o menos de ti. Si el objeto se mueve, sabes la dirección. Un obstáculo de plomo bloquearía el conjuro. También puede localizar el objeto más cercano de un tipo en particular.						
<input type="checkbox"/> 2	<u>Pase brumoso</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teletransportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Contraconjuro</u>	Abjuración	1 reacción	Instantáneo	60 pies	S
Intentas interrumpir el lanzamiento de conjuro de una criatura. Tienes éxito si el conjuro a interrumpir es del nivel del espacio de conjuro gastado o inferior. Si es de nivel superior, supera una prueba de característica con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el lanzamiento falla.						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Quitar maldición</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Con tu toque, todas las maldiciones que afectan a una criatura o a un objeto terminan. Si el objeto es un objeto mágico maldito, la maldición permanece, pero el conjuro rompe el vínculo de su dueño con el objeto para que se pueda eliminar o descartar.						



Kichiro Yao (TFG)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador 5

CLASE Y NIVEL

Guardabosques

TRASFONDO

Christian Bassas

JUGADOR

Kitsune

ESPECIE

Neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+1

13

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+4

18

CARISMA

-1

8

- ☒ Fuerza +4
- ☒ Destreza +5
- ☐ Constitución +1
- ☐ Inteligencia +1
- ☐ Sabiduría +4
- ☐ Carisma -1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +2
- ☐ Arcanos +1
- ☐ Atletismo +1
- ☐ Engañar -1
- ☐ Historia +1
- ☐ Interpretación -1
- ☐ Intimidar -1
- ☐ Investigación +1
- ☐ Juego de Manos +2
- ☐ Medicina +4
- ☒ Naturaleza +4
- ☒ Percepción +7
- ☐ Perspicacia +4
- ☐ Persuasión -1
- ☐ Religión +1
- ☒ Sigilo +5
- ☒ Supervivencia +7
- ☒ Trato con Animales +7

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 37

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

Creo que se puede llegar a un entendimiento con cualquier persona. No veo motivos para un enfrentamiento siempre que no se opongan a mis metas.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Equilibrio. Lo bueno y lo malo son constructos sociales, la naturaleza no es buena ni mala, simplemente es, como deberían ser las personas (Neutral).

IDEALES

Hace tiempo estuve con un grupo que compartía mis ideales. Afioro ese sentimiento de pertenencia.

VÍNCULOS

Desconfío de todo extraño que me cruce. Necesito mucho tiempo para empezar a confiar, aunque la gente de este grupo se está volviendo una familia para mí.

DEFECTOS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Daga	+5	1d4+2 perforante
Arco corto mágic.	+6	1d6+3 perforante
Hacha de mano	+4	1d6+1 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cota de escamas CA 14
- Kit de herborista
- Poción de curación (2d4+2)
Mochila: una palanca, un martillo, 10 pitones, 10 antorchas, una lata de yesca, raciones para 10 días, un odre y una cuerda de cáñamo de 50 pies.

20 flechas

10 piezas de oro
3 piezas de plata
7 piezas de cobre

EQUIPO

17

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Kit de herborista

Idiomas:

Común y gengo.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Kitsune:

- Forma cambiante
- Astucia arcana
- Encuentro místico
- Mordisco (solo en forma de zorro)
- Furtivo (solo en forma de zorro)
- Olfato y oído agudizados (solo en forma de zorro)
- Idiomas

Explorador Nivel 5:

- Ataque adicional
- Conciencia primigenia
- Defensa
- Enemigo predilecto
- Explorador de la naturaleza: Primer terreno predilecto
- Lanzamiento de conjuros
- Rompehordas

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Tras la jubilación del líder de mi antiguo grupo, cada uno se fue por su cuenta y eso hizo que yo volviese a vivir en los bosques con mi forma de zorro. Debido a los estragos y daños que la gente causaba tanto a las plantas como a las criaturas que convivían conmigo, fui volviéndome más arisco y receloso con quienes vivían en ciudades, pero una parte de mí empezó a añorar el contacto con otras personas; sentir que pertenecía a algún lugar, a un grupo, con gente a la que cuidar y que te cuida. Una familia con vínculos más fuertes que la sangre. Por eso, cuando Grimir volvió a ponerse en contacto conmigo para presentarme a un grupo de personas que, según ella, necesitaban a alguien con unas habilidades como las mías, no dudé en apuntarme.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Forma cambiante:** Puedes usar tu acción para polimorfarte en un zorro. Tus estadísticas salvo el tamaño son las mismas en ambas formas. Cualquier equipo que lleves o que transportes se funde con la nueva forma. El aspecto humanoide (kitsune) y de zorro son constantes mantienen el sexo y no pueden coincidir con e...
- ▶ **Astucia arcana:** Tienes ventaja en todas las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma contra magia.
- ▶ **Encuentro místico:** Cuando realices una prueba de Sabiduría (Perspicacia) a solas con tu interlocutor, se considera que tienes competencia con dicha habilidad y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.
- ▶ **Mordisco (solo en forma de zorro):** Posees un arma natural de mordisco (arma cuerpo a cuerpo, alcance 5 pies, daño 1d6 perforante), con la que se considera que tienes competencia.
- ▶ **Furtivo (solo en forma de zorro):** Cuando realices una prueba de Destreza (Sigilo) en tu forma de zorro, se considera que tienes competencia con dicha habilidad y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.
- ▶ **Olfato y oído agudizados (solo en forma de zorro):** Tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato o en el oído.
- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir común y gengo.
- ▶ **Ataque adicional:** Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices una acción de ataque durante tu turno.
- ▶ **Conciencia primigenia:** Puedes usar tu acción y gastar un espacio de conjuro de explorador. Durante 1 minuto/nivel de conjuro, puedes sentir si estas criaturas están presentes a menos de 1 milla de ti (o 6 millas en terreno predilecto): aberraciones, celestiales, dragones, elementales, fatas, infernales y no muertos.
- ▶ **Defensa:** Mientras llevas armadura, recibes un bonificador de +1 a tu CA.
- ▶ **Enemigo predilecto:** En los niveles 1, 6 y 14 eliges un enemigo predilecto. Tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Supervivencia) para rastrear a tus enemigos predilectos, así como en las pruebas de Inteligencia para recordar información sobre ellos. También aprendes un idioma a tu elección que hablen tus enemigos.
- ▶ **Explorador de la naturaleza:** En los niveles 1, 6 y 14 consigues un terreno predilecto. Al hacer una prueba de Inteligencia o Sabiduría relacionada con uno de ellos, tu bonus de competencia se duplica. Al viajar una hora o más por ellos, consigues ventajas adicionales sin penalización por terreno difícil, no te pierdes y más.
 - Primer terreno predilecto
- ▶ **Lanzamiento de conjuros:** Has aprendido cómo usar la esencia mágica de la naturaleza para lanzar conjuros, del mismo modo que lo hacen los druidas.
- ▶ **Rompehordas:** Una vez por turno, cuando hagas un ataque de arma, puedes hacer otro ataque con la misma arma contra una criatura diferente que se encuentre a menos de 5 pies de distancia del objetivo original y que esté dentro del alcance de tu arma.

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

NOMBRE DEL PERSONAIE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN
CONIUROS

**BONIF. ATAQUE
CONIUROS**

NIVEL 1
4
OOOO

NIVEL 2

2

OO

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS
4
CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1	Curar heridas	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a $1d8$ /nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.							
<input type="checkbox"/>	1	Hablar con los animales	Adivinación	1 acción (ritual)	10 minutos	Personal	V, S
Comprendes y puedes hablar con las bestias. Están limitadas por su inteligencia, pero te pueden dar información sobre lugares cercanos y monstruos, o eventos ocurridos durante el último día. Puedes persuadir a una bestia para que te haga un pequeño favor, a discreción del DM.							
<input type="checkbox"/>	1	Marca del cazador	Adivinación	1 acción adicional	Concentración 1 hora	90 pies	V
Marca místicamente como tu presa a una criatura. Tus ataques con arma al objetivo infligen $1d6$ puntos de daño adicional y tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción y Supervivencia) para encontrarlo. Si sus PG se reducen a 0, puedes marcar otra criatura con una acción adicional.							
<input type="checkbox"/>	2	Pasar sin dejar rastro	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S, M
Un velo de sombras y silencio os oculta a ti y a tus compañeros. Mientras dura el conjuro, tú y todas las criaturas que elijas a 30 pies o menos de ti tienen un bonificador de +10 a las pruebas de Destreza (Sigilo), solo se las puede rastrear con magia y no dejan huellas u otras marcas de su paso.							



Zhiosin (TFG)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Picaro 5

CLASE Y NIVEL

Vípero

ESPECIE

Artista

TRASFONDO

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

Christian Bassas

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+3

17

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+3

16

- ☐ Fuerza -1
- ☒ Destreza +6
- ☐ Constitución +1
- ☒ Inteligencia +3
- ☐ Sabiduría +2
- ☐ Carisma +3

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +6
- ☐ Arcanos 0
- ☐ Atletismo -1
- ☒ Engañar +6
- ☐ Historia 0
- ☒ Interpretación +9
- ☐ Intimidar +3
- ☐ Investigación 0
- ☒ Juego de Manos +9
- ☐ Medicina +2
- ☐ Naturaleza 0
- ☐ Percepción +2
- ☒ Perspicacia +5
- ☒ Persuasión +6
- ☐ Religión 0
- ☒ Sigilo +6
- ☐ Supervivencia +2
- ☐ Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 31

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

No soporto que no me respeten; soy incapaz de pasar por alto cualquier provocación o insulto. La vida está para vivirla con calma, agobiarse por las prisas es perjudicial para la salud.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Amistad. Mis amigos son mi inspiración, gracias a ellos soy mejor como persona y como artista porque saben ver más allá de mis disfraces y actuaciones (bueno).

IDEALES

Me he prometido a mí mismo que llevaré mi cultura y mis tradiciones a todos los rincones del mundo.

VÍNCULOS

No soporto el alboroto a mi alrededor; estar con muchedumbres y ruido me hace perder los nervios.

DEFECTOS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Daga (x4)	+6	1d4+3 perforante
Estoque	+6	1d8+3 perforante
Ballesta de man.	+6	1d6+3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero tachonado CA 12
- Herramientas de ladrón
- Veneno de Vípero (1 vial)
Bandolera: una bolsa con 1000 bolas de metal, 10 pies de cordel, una campana, 5 velas, una palanca, un martillo, 10 pitones, una linterna con capuchón, 2 frascos de aceite, raciones para 5 días, una lata de yesca, un odre y una cuerda de cáñamo de 50 pies enrollada y colgada en el lateral.

20 virotes

16 piezas de oro
9 piezas de plata
9 piezas de cobre

EQUIPO

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas
- Ballesta de mano, Espada corta, Espada larga, Estoque, Herramientas de ladrón

Idiomas:

Común, saurio y germania (pícaros).

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Vípero:

- Resistencia a venenos.
- Mordisco venenoso
- Mordisco venenoso (veneno)
- Visión en la oscuridad
- Idiomas.

Picaro Nivel 5:

- Acción astuta
- Ataque furtivo: Daño adicional 3d6
- Esquiva asombrosa
- Germania
- Golpear y huir
- Material comprometido
- Mejora de característica
- Pericia

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Credit image:
<https://www.deviantart.com/samsantala/art/Yuan-Ti-Rogue-843226058>

NOTAS ADICIONALES

Aunque mi trabajo implica estar rodeado de gente, no es algo que me guste especialmente. Pero el arte! Ay, el arte... Ya es para interpretar a alguien en una fiesta en la que no te invitaron como hacer un truco de magia para alegrar a niños en la calle. Sin olvidar la distracción que ofrezco cuando hay que llenar la barriga a costa de algún rico. No es mi culpa poseer este don, yo sólo lo comparto con el mundo!

Fue compartiéndolo, presississamente, cuando escuché a esa mediana tocar la flauta después de arrancarle unas notas al laúd... ¡qué maravilla! ¡qué espectáculo! No dudé en acercarme a ella y preguntarle cómo lo hacía. ¡Qué secreto! ¡Y qué conversación tuvimos!

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Resistencia a venenos:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra venenos y eres resistente al daño por veneno.
- ▶ **Mordisco venenoso:** Posees un arma natural de mordisco (cuerpo a cuerpo, daño 1d4 perforante), con la que se considera que tienes competencia.
- ▶ **Mordisco venenoso (veneno):** Cuando causes daño con un mordisco, puedes aplicar tu veneno. El objetivo debe superar una TS de Constitución CD 8 + tu mod por Constitución + tu bonus de competencia o recibe 2d6 puntos de daño y, si tiene éxito, la mitad. Hasta 1 + tu mod de Constitución veces por descanso breve o prolongado (m...).
- ▶ **Visión en la oscuridad:** Tus ojos de serpiente están adaptados para cazar en la oscuridad mediante la detección de calor y movimiento. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.
- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir común y saurio.
- ▶ **Acción astuta:** A partir del nivel 2, tu agilidad mental te permite moverte y actuar rápidamente. Puedes realizar una acción adicional en cada uno de tus turnos de combate para esprintar, destrabarte o esconderte.
- ▶ **Ataque furtivo:** Sabes aprovechar la distracción de un enemigo para atacarlo por la espalda. Una vez por turno, puedes infligir daño adicional a una criatura a la que impactes con un ataque si tienes ventaja en la tirada de ataque. El ataque debe usar un arma sutil o a distancia. Este rasgo funciona aunque no ten...
- Daño adicional 3d6
- ▶ **Esquiva asombrosa:** Cuando un atacante que puedas ver te impacta con un ataque, puedes usar tu reacción para reducir a la mitad el daño que te provoca.
- ▶ **Germanía:** Durante tu entrenamiento como pícaro, aprendes la germanía, una mezcla de dialecto, jerga y código secretos que te permite enviar mensajes en una conversación aparentemente normal. Solo otra criatura que conozca la germanía puede entender tales mensajes. Transmitir un mensaje de este tipo cuesta ...
- ▶ **Golpear y huir:** Siempre que te encuentres escondido al comienzo de un combate, tu primer ataque a distancia no revela tu posición a los enemigos.
- ▶ **Material comprometido:** Se considera que tienes ventaja en todas las pruebas de Destreza (Sigilo y Juego de Manos) para ocultar objetos pequeños o menores y armas ligeras.
- ▶ **Mejora de característica:** Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 8, 10, 12, 16 y 19, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.
- ▶ **Pericia:** Elige dos de tus competencias con habilidades, o una de tus competencias con habilidades y tu competencia con herramientas de ladrón. Tu bonificador por competencia se multiplica por 2 en cualquier prueba de característica que hagas que utilice una de las dos competencias elegidas. En el nivel 6...

RASGOS



Ekmir "the dark-one" CTF..

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero 5

CLASE Y NIVEL

guardián de la oscuridad Christian Bassas

TRASFONDO

JUGADOR

Tiefling

ESPECIE

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+4

18

- ☐ Fuerza 0
- ☐ Destreza +1
- ☒ Constitución +4
- ☐ Inteligencia +2
- ☐ Sabiduría +1
- ☒ Carisma +7

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +1
- ☒ Arcanos +5
- ☒ Atletismo +3
- ☒ Engañar +7
- ☐ Historia +2
- ☐ Interpretación +4
- ☐ Intimidar +4
- ☐ Investigación +2
- ☐ Juego de Manos +1
- ☐ Medicina +1
- ☐ Naturaleza +2
- ☒ Percepción +4
- ☐ Perspicacia +1
- ☐ Persuasión +4
- ☐ Religión +2
- ☐ Sigilo +1
- ☐ Supervivencia +1
- ☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

11

CA

+1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 25

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

La fuerza viene del número, un grupo cohesionado es la mejor opción para acabar con nuestros enemigos. Soy muy prudente. Prefiero pecar de suspicaz que acabar siendo un cadáver.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Paz. Vivimos en la oscuridad para salvaguardar a la gente que vive en la luz, independientemente de sus ideales (neutral).

IDEALES

Le debo la vida a Oszu. He jurado proteger a su grupo de todo mal y, pase lo que pase, mantendré mi palabra.

VÍNCULOS

odio a las criaturas de la oscuridad con toda mi alma. No soporto verlas sin sentir deseos de destruirlas.

DEFECTOS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Ballesta ligera	+4	1d8+1 perforante
Daga de la guar.	+5	1d4+2 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cristal
Mochila: una palanca, un martillo, 10 pitones, 10 antorchas, una lata de yesca, un saco de dormir, raciones para 10 días, un odre y una cuerda de cáñamo de 50.

20 virotes

32 piezas de oro
5 piezas de plata
9 piezas de cobre

EQUIPO

Tiefling
- Visión en la oscuridad
- Resistencia infernal
- Legado infernal
- Idiomas

Hechicero Nivel 5:
- Conjuración cuidadosa
- Conjuración sutil
- Crear espacios de conjuro
- Fuente de magia
- Lanzamiento de conjuros
- Mejora de característica
- Metamagia
- Recuperar puntos de sortilegio
- Sangre feérica
- Vista interior

RASGOS Y ATRIBUTOS

14

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda, Kit de escalada

Idiomas:

Común, infernal y germania (pícaros).

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

Credit image:
<https://www.artstation.com/artwork/6awvd6>

NOTAS ADICIONALES

"Lo único real es el sufrimiento y tenemos que eliminarlo", esas fueron las últimas palabras que mi maestro me dedicó cuando cumplí 14 años y decidí partir por mi cuenta como guardiana de la oscuridad en las profundidades del vajra. Allí, rodeada por la penumbra y mis ilusiones, combatí contra todo tipo de monstruos y aberraciones, pero las peores criaturas que me encontré fueron aquellas que se llamaban a sí mismas personas.

Viendo que mi trabajo en las profundidades de la tierra era en vano si arriba en la superficie había más oscuridad que cualquier luz que pudiera ofrecer el día, decidí marchar. Lo que no me esperaba es que la primera alfa fuera a pelearme de tal manera u aún menos que algunas de "esas personas" decidieran

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Visión en la oscuridad: Gracias a tu herencia infernal, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

► Resistencia infernal: Tienes resistencia al daño por fuego.

► Legado infernal: Conoces el truco Taumaturgia. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el conjuro Represión infernal como un conjuro de nivel 2 una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. Cuando alcanzas el nivel 5, puedes lanzar el conjuro Oscuridad una vez con este r...

► Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir común e infernal.

► Conjuro cuidadoso: Cuando lanzas un conjuro que obliga a otras criaturas a hacer tiradas de salvación, puedes proteger a algunas de esas criaturas de la fuerza del conjuro. Para hacerlo, gasta 1 punto de sortilegio y elige tantas criaturas como tu modificador por Carisma (mínimo una criatura). Las criaturas elegidas...

► Conjuro sutil: Cuando lanzas un conjuro, puedes gastar 1 punto de sortilegio para poder lanzarlo sin componentes verbales ni somáticos.

► Crear espacios de conjuro: En tu turno, como acción adicional, puedes transformar los puntos de sortilegio que no hayas gastado en un espacio de conjuro. La siguiente lista muestra el coste en puntos de sortilegio en función del nivel de espacio de conjuro. Nivel de espacio 1 coste 2 puntos de sortilegio. Nivel de espacio...

► Fuente de magia: Accedes a una profunda fuente de magia dentro de ti. Esta fuente se representa mediante puntos de sortilegio, los cuales te permiten crear varios efectos mágicos. Obtienes un número de puntos de sortilegio igual a tu nivel de hechicero. En ningún caso puedes tener más puntos de sortilegio de lo...

► Lanzamiento de conjuros: Un evento de tu pasado, o la vida de un padre o ancestro, dejó una marca indeleble en ti que te infundió magia arcana. Esta fuente de magia, sea cual sea su origen, alimenta tus conjuros.

► Mejora de característica: Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

► Metamagia: En el nivel 3, consigues la capacidad de moldear tus conjuros para que se ajusten a tus necesidades. Consigues dos de las siguientes opciones de Metamagia de tu elección. Consigues otra más en el nivel 10 y en el nivel 17. Solo puedes usar la opción de Metamagia en un conjuro cuando lo lances, a ...

► Recuperar puntos de sortilegio: En tu turno, como acción adicional, puedes gastar un espacio de conjuro y conseguir tantos puntos de sortilegio como el nivel del espacio.

► Sangre feérica: Tu sangre te muestra a las claras de dónde proviene tu poder. Puedes hablar, leer y escribir silvano. Además, tienes ventaja en todas las pruebas de Carisma para interactuar con fatas.

► Vista interior: Cuando tocas a una criatura, puedes activar tu vista interior para conocer su estado emocional. Si el objetivo falla una TS de Sabiduría, además puedes averiguar también su alineamiento. La CD de esta tirada es igual a 10 más tu modificador de Carisma más tu bonificador por competencia.

RASGOS

Ekmir "the dark-one" (TFG)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

2

OO

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

6

CONOCIDOS

TRUCOS

5

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	<u>Contacto electrizante</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo. Si aciertas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño por relámpago y no puede realizar reacciones hasta su siguiente turno. Tienes ventaja al atacar contra armadura de metal. El daño aumenta al nivel 5 (2d8), al nivel 11 (3d8) y al nivel 17 (4d8).						
Truco	<u>Cuchichear mensaje</u>	Transmutación	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S, M
Señalas con el dedo a una criatura dentro del alcance y susurras un mensaje. El objetivo (y solo el objetivo) escucha el mensaje y puede responder con un susurro que solo tú puedes escuchar. Puede atravesar objetos sólidos si conoces al objetivo y su posición.						
Truco	<u>Ilusión menor</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	30 pies	S, M
Creas un sonido o una imagen de un objeto dentro del alcance. Se puede disparar como acción o si vuelves a lanzar el conjuro. Se puede distinguir la ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación) contra la CD de tu conjuro.						
Truco	<u>Mano del mago</u>	Conjuración	1 acción	1 minuto	30 pies	V, S
Una mano espectral aparece flotando. Puedes usar tu acción para controlarla, manipular un objeto, abrir una puerta, etc. Puedes moverla 30 pies cada vez que la usas. No puede atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 10 libras.						
Truco	<u>Prestidigitación</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	10 pies	V, S
Efectos mágicos menores: efecto sensorial (como chispas, viento, música suave, olor), encender/apagar fuego, limpiar/ensuciar objeto, enfriar/calentar o dar sabor a un material inerte, añadir color, una marca o símbolo a un objeto o crear baratija o ilusión menor.						
Truco	<u>Taumaturgia</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	V
Realizas una maravilla menor dentro del alcance: tu voz retumba hasta 3 veces más; las llamas titilan, se avivan, debilitan o cambian de color; provocas temblores inofensivos; creas un sonido en un punto; una puerta o ventana se abre o cierra de golpe o cambias tus ojos.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Disfrazarse</u>	Ilusión	1 acción	1 hora	Personal	V, S
Alteras tu apariencia (así como la de tu ropa, armadura, armas, etc.) para que sea diferente. Puedes parecer 1 pie más alto o más bajo y delgado, gordo o normal. Superar una prueba de Inteligencia (Investigación) contra la CD de salvación del conjuro desvela el engaño.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Represión infernal</u>	Evocación	1 reacción	Instantáneo	60 pies	V, S
Señalas con el dedo a la criatura que te ha dañado y se ve rodeada por unas llamas infernales. La criatura debe hacer una tirada de salvación de Destreza; si falla, recibe 2d10 (+1d10 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño de fuego y, si tiene éxito, la mitad.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Rociada de color</u>	Ilusión	1 acción	1 asalto	Personal	V, S, M
Un cegador haz de luz ciega 6d10 (+2d10 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe dentro de un cono de 15 pies frente a ti. El conjuro afecta a las criaturas en orden ascendente de acuerdo a sus PG actuales (ignorando criaturas inconscientes y que no pueden ver).						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Estallar</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
Provocas un sonido estridente y doloroso en un punto que elijas. Las criaturas a 10 pies de ese punto realizan una TS de Constitución. Si fallan, reciben 3d8 puntos de daño por trueno y si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Imagen reflejada</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
Creas tres duplicados ilusorios de ti mismo. Se mueven a la vez que tú, imitan tus acciones y se cambian de posición. Tienen CA igual a 10 + tu mod. de Destreza y son destruidos con un impacto directo. Según los duplicados que queden, hay una posibilidad de que los ataques hacia ti se dirijan a uno.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Oscuridad</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, M
Creas una esfera de 15 pies de oscuridad mágica. Se extiende por las esquinas. No la atraviesa ni la visión en la oscuridad ni la luz no mágica. Se puede lanzar sobre un objeto y se mueve con él. Cubrir el objeto bloquea la oscuridad. Disipa conjuros de luz creados por conjuros de nivel 2 o menos.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Paso brumoso</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teletransportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Imagen mayor</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S, M
Creas la imagen de un objeto, criatura y algún otro fenómeno visible de hasta 20 pies. La imagen parece real, incluyendo sonidos, olores y temperatura correspondiente a lo que representa. Puedes moverla como una acción. Se puede distinguir la ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación).						



Respuestas a los formularios

He decidido mantener el estilo de escritura de las respuestas de los formularios, con faltas incluidas, para preservar su originalidad. Además, gracias a ello, aunque lamentablemente no haya recogido los datos de las edades de las participantes ya que no eran relevantes para esta tesis, debido a las respuestas, analizando los registros usados –y teniendo en cuenta algunas dudas que directoras de juego me han transmitido por privado antes de dirigir la partida– se puede apreciar que algunos grupos están formados por participantes de diversas edades.

También en las respuestas se puede comprobar que a veces hay una confusión entre el término “personaje” y “personaje jugador (PJ)” o no se conoce muy bien el concepto de “metarol”, lo cual sirve como indicador de que hay diferentes niveles de experiencia con los juegos de rol entre las participantes.

Grupo 1

Cantidad de participantes: 7

Personajes utilizados:

- ❖ Oszu Vatrix
- ❖ Grimir Manomartillo
- ❖ Valbis Narinoza
- ❖ Kichiro Yao
- ❖ Zhiosin
- ❖ Ekmir “the dark-one”

Respuesta de la directora de juego:

Explica la partida jugada como si te hubieras leído un libro y se lo contases a alguien:

Nuestro grupo de héroes estaban recorriendo el mundo de volder, cuando al llegar a un pueblo encuentran a un hombre semielfo, llamado Galomir, que les requiere ayuda para encontrar a su hermana desaparecida, Tiva. Los heroes acompañan a Galomir a su ciudad natal para intentar reunir información de donde puede estar Tiva. Al llegar a Suneh, Galomir les guía a la casa de su familia donde se encuentran con un anciano que Galomir dice que es su padre, pero refiere que su relación familiar nunca a sido buena. Mientras algunos heroes



hablan con el anciano el resto investigan la casa y descubren que lleva varios años sin apenas tránsito, por lo que Galomir y los héroes deciden buscar a los antiguos trabajadores de la casa para saber si saben algo de Tiva.

Tras una pequeña búsqueda danm con Celianor, una anciana que sirvió en la casa y les cuenta que Tiva se marchó con su amado, Najax, hace unos 5 años y el grupo empieza a sospechar que Galomir esconde más de lo que dice. Tras la información que les cuenta Celianor deciden viajar a la ciudad donde se instaló Tiva con Najax. Al llegar allí descubren que vive en una pequeña cabaña y que hace unas horas unas huellas abandonan la cabaña y se adentran en el bosque. Y el grupo de héroes siguiendo el rastro, terminan escuchando a una mujer gritar en el bosque y se la encuentran rodeada de lobos y con signos claros de estar de parto. En esta situación el grupo acaba con los lobos y ayudan en el parto de Tiva y descubriendo las verdaderas intenciones de Galomir al querer realizar un ritual con el recién nacido. Tras detenerlo ayudan a Tiva a volver a su cabaña con su hijo recién nacido.

Gancho de la aventura utilizado:

La hermana desaparecida.

¿Has tenido que improvisar algo en la Parte I: Un mago de otros tiempos?

He tenido que improvisar parte del gancho, ya que los jugadores no se fiaban de Galomir al principio y tuve que dar más detalles del tiempo que llevaba sin ver a su familia.

¿Has tenido que improvisar algo en la Parte II: Las huellas del pasado?

No.

¿A qué Desenlace se ha llegado?

El legado Elethor.

¿Se ha fusionado ese Desenlace con alguna de las opciones extra?

Sí, con Letras de un amor lejano.



¿El grupo ha visitado el estudio de Galomir? Si es así, ¿qué ha ocurrido?

No.

Teniendo en cuenta que cada Desenlace permite personalizarse, ¿cómo ha sido el de tu partida? ¿Qué ha ocurrido con los PNJs de la historia (Galomir, Aekian, Arien, Tiva y el bebé)?

Los heroes han interrumpido el ritual y han frustrado los planes de Galomir, y regresaron a la cabaña para cuidar de Tiva y al día siguiente recibieron la carta de Najax.

Galomir ha terminado encerrado en su prisión sin completar el ritual.

Aekian a terminado en su casa solo, ya que Tiva no ha querido saber de él, aunque los heroes la informaron de su estado.

Tiva y el bebe han sobrevivido y han esperado en la cabaña el regreso de Najax. Arien no han conseguido volver al mundo material, ya que Galomir no ha conseguido completar el ritual.

Respuestas de las jugadoras:

¿Qué personaje has interpretado?

Oszu Vatrix

Explica la partida jugada como si te hubieras leído un libro y se lo contases a alguien:

La historia comienza cuando el grupo de aventureros llega a una taberna y se para a hablar con un hombre extraño que pide ayuda a los aventureros para encontrar a su hermana desaparecida. Al día siguiente Galomir guía al grupo a una vieja mansión que según Galomir perteneció a su familia. Dos miembros del grupo, la mediana y el vipedo, pasaron a una habitacion donde se encontraba el padre de Galomir y hablaron el mientras el resto del grupo siguió a Galomir a la biblioteca. Todo fue un poco extraño ya que el padre de Galomir era un elfo muy anciano y parecía tener demencia, pero no recordaba el nombre de su hijo, solo el nombre de su hija, Tiva.



Al terminar en la vieja mansión, el grupo se dirige a hablar con una antigua sirvienta para descubrir el paradero de Tiva. Tras un largo viaje junto a Galomir llegamos a la ciudad de Dabanalba, donde se encontraba Tiva en una pequeña cabaña un poco alejada de la ciudad. Al llegar a la cabaña no había nadie, pero sí una huella que se adentraba en el bosque, donde estaba Tiva enfrentándose a unos lobos. Tras ayudarla y derrotar a los lobos, Tiva dio a luz y Galomir cogió al niño para hacer un ritual que nosotros impedimos, y que más tarde Tiva nos contó la oscura historia que relacionaba a su padre y al que en realidad era su vecino Galomir en busca de venganza.

¿Qué destacarías del personaje pregenerado que has utilizado? ¿Cómo ha actuado a lo largo de la aventura?

Los trucos y hechizos que tiene están muy bien como personaje de apoyo y para interactuar con los NPCs y conseguir información. Oszu es una media muy curiosa y que siempre trata con respeto a la gente, en ningún momento dudo de la palabra de Galomir, lo cual hizo que al descubrir la verdad se sintiera decepcionada y un poco triste.

¿Han habido acciones o decisiones que has tomado como persona jugadora aunque no encajasen con el personaje ("metaroleo")? ¿Cuáles y por qué?

No.

¿Qué personaje has interpretado?

Grimir Manomartillo

Explica la partida jugada como si te hubieras leído un libro y se lo contases a alguien:

Un grupo de aventureros se dirige al bosque a buscar a una familia perdida.

Es una pareja, de la cual el hombre está desaparecido y la mujer casi a término de embarazo.

Nos adentramos en el bosque siguiendo un rastro, desconociendo el peligro que nos acecha.



¿Podremos encontrarla? Se oyen ruidos sospechosos, estaremos a salvo? Una serie de tumultos y batallas dan paso a la catársis, donde nos damos cuenta que el supuesto amigo es un extraño consumido por una venganza, y que quiere llevar a cabo un rito antiguo.

¿Qué destacarías del personaje pregenerado que has utilizado? ¿Cómo ha actuado a lo largo de la aventura?

Como enana, he decidido llevar el PJ de forma leal y justa con el resto de su equipo (ayudando y apoyando al resto), y con arranques de combatir y luchar si se veía la oportunidad, claro.

Me ha gustado el PJ de Grimmer por ser una mujer fuerte e inteligente, luchadora y tenaz. Juego en otras partidas y tenía ganas de experimentar una guerrera.

¿Han habido acciones o decisiones que has tomado como persona jugadora aunque no encajasen con el personaje ("metaroleo")? ¿Cuáles y por qué?

He intentado en la medida de lo posible no salirme del pj, lo único, al final con el momento crucial del parto, he atacado al elfo que quería aparentemente dañar al bebé o la madre.

¿Qué personaje has interpretado?

Valbis Narinoza

Explica la partida jugada como si te hubieras leído un libro y se lo contases a alguien:

Apareces en un grupo variopinto, en el que rápido te encuentras con el personaje y la trama principal. Cuando empieza la aventura con la primera escena en la casa, luego dentro de la casa el grupo se separa en 3 para hablar con el anciano, otros a la biblioteca y otro a investigar la casa, sacamos la información que creímos suficiente en ese momento pero salimos desconfiando del hombre con el que íbamos.

Después, siguiendo la pista de la supuesta hermana, la encontramos en el bosque, tal mucho pelear con los lobos, valbis ayuda a asistir el parto intentando ayudar a la chica que no muera en el parto, hasta que nace el niño y el hombre se lo lleva y le corte el conjuro y le intente



robar al niño, no lo conseguí, hasta que no sale la flecha y al impactarle para todo el ritual y conseguimos rescatar al niño y la madre.

¿Qué destacarías del personaje pregenerado que has utilizado? ¿Cómo ha actuado a lo largo de la aventura?

Me gusta mucho salirme de mi rol habitual, me gusta el rol de mago, salgo con ganas de probar en un rol mas largo, tanto con un gnomio como con un mago, me gusto la sesión, muy buena campaña.

La elección de hechizos quizá no sea la mejor pero bueno, quizá mas poder de decisión en la creación de personaje aunque sea un punto a favor.

¿Han habido acciones o decisiones que has tomado como persona jugadora aunque no encajasen con el personaje ("metaroleo")? ¿Cuáles y por qué?

Intentamos siempre no hacerlo y no interferir en las decisiones de los demás.

¿Qué personaje has interpretado?

Kichiro Yao

Explica la partida jugada como si te hubieras leído un libro y se lo contases a alguien:

Básicamente la trama se centra en un medio elfo que trata mediante la nigromancia traer de vuelta a su hija (creo que era) al cuerpo de un bebe que va a nacer que es una chica que huyó junto a un elfo a una casa en las afueras de un pueblito en las montañas. El grupo al principio parecía no fiarse del medio elfo pero obviamente fuimos pensando mal de él hasta que llegamos al bosque y trató de usar un conjuro de nigromancia para hacer el traspaso de alma con el bebé recién nacido.



¿Qué destacarías del personaje pregenerado que has utilizado? ¿Cómo ha actuado a lo largo de la aventura?

Mi personaje no destacó en combate, de hecho sufrí bastante en el combate final. Pero realizó muy buenas labores de rastreo a personas y usos de la psicología para tratar de obtener mas información sobre el medio elfo y las escenas por donde viajábamos como en la que entramos en "su" casa. Me dediqué a rebuscar por toda la casa como hablar con el elfo mayor y cotillear la habitación de la chica que había en la planta baja y mirar los cuadros.

¿Han habido acciones o decisiones que has tomado como persona jugadora aunque no encajasen con el personaje ("metaroleo")? ¿Cuáles y por qué?

No la verdad, he evitado el metaroleo al máximo y nunca me fié de ese medio elfo y de las milongas que nos contaba.

¿Qué personaje has interpretado?

Ekmir "the dark-one"

Explica la partida jugada como si te hubieras leído un libro y se lo contases a alguien:

Somos seis compañeros que viajamos juntos, cada uno por nuestras razones y vamos buscando aventuras En una taberna a la que llegamos, nos topamos con un semielfo que busca ayuda para localizar a su hermana desaparecida. Tras aceptar el trabajo, nos dirigimos hacia su casa para buscar pistas sobre ella, vamos observando cosas que no nos van encajando en la historia, hechizos de nigromancia etc.

Una vez que conseguimos información sobre la última localización de la hermana a través de una antigua sirvienta de la familia, partimos hacia el pueblo, en donde nos informan de una pequeña cabaña que hay en el bosque en donde vive la hermana con su pareja. Una vez que llegamos, encontramos la cabaña desierta y pisadas que se dirigen hacia el bosque, donde esta la parturienta hermana rodeada por lobos, contra los cuales luchamos y derrotamos. Mientras se desarrolla el combate, la elfa da a luz y seguidamente su "hermano" intenta realizar uno de los conjuros de nigromancia que habíamos encontrado en la mansión, pero



conseguimos pararlo, y acabamos descubriendo la oscura verdad que envolvía a la familia de la elfa y a su vecino, no su hermano, el cual llevaba 200 años atrapado esperando su momento para conseguir su venganza.

¿Qué destacarías del personaje pregenerado que has utilizado? ¿Cómo ha actuado a lo largo de la aventura?

Su lealtad hacia sus compañeros. Todas las decisiones que tomado han sido en base a proporcionar seguridad hacia la persona que le había salvado la vida, Oszu, y la mayoría de las decisiones que tomaba eran en consonancia con las suyas. A la hora del combate, buscaba proteger a sus amigos a toda costa.

¿Han habido acciones o decisiones que has tomado como persona jugadora aunque no encajasen con el personaje ("metaroleo")? ¿Cuáles y por qué?

Creo que he intentado ceñirme en la manera más fiel al personaje, intentando no metarolear. El único momento fue dentro de la mansión, cuando fuimos a investigar sobre la elfa desaparecida, en donde no actué como mi personaje actuaría, sino como yo en la vida real habría actuado realmente, saliéndome un poco de la línea del personaje, pero principalmente era porque no estoy acostumbrada a jugar con ella como lo estoy con mi otro personaje de una partida en la que llevamos meses con ella, por lo que me cuesta dejar un personaje de lado y centrarme en otro nuevo.

Por lo demás he intentado tomar las decisiones basándome en la historia y en el trasfondo de mi PJ.

Lamentablemente, en el Grupo 1 la persona que interpretó a Zhiosin no ha respondido al formulario, por lo que se desconocen sus respuestas.



Grupo 2

Cantidad de participantes: 3

Personajes utilizados:

- ❖ Kichiro Yao
- ❖ Un personaje personalizado

Respuesta de la directora de juego:

Explica la partida jugada como si te hubieras leído un libro y se lo contases a alguien:

Los protagonistas son contratados por un misterioso semielfo, Gallomir para hallar a su hermana perdida, Tiva. Estos conocen en la mansión al padre de Tiva, Aekian, que parece arrepentido por algo del pasado y de lo que su hija le culpa. Descubren un libro que entregan a Gallomir y siguen el rastro de Tiva hasta hallarla en un bosque, atacada por lobos y embarazada...Gallomir revela su plan de hacer renacer a su hija muerta por la poción de Aekian para salvar a Tiva y que gracias al libro hallado en la mansión, el bebé no recibirá daño...dos niños nacen en el bosque y Gallomir desaparece. Los héroes acompañan a la joven hasta su cabaña.

Gancho de la aventura utilizado:

La hermana desaparecida.

¿Has tenido que improvisar algo en la Parte I: Un mago de otros tiempos?

No.

¿Has tenido que improvisar algo en la Parte II: Las huellas del pasado?

En la casa de Gallomir entran y hallan retrato del semielfo.

¿A qué Desenlace se ha llegado?

El nombre de la vida.



¿Se ha fusionado ese Desenlace con alguna de las opciones extra?

Sí, con Letras de un amor lejano.

¿El grupo ha visitado el estudio de Galomir? Si es así, ¿qué ha ocurrido?

No; entran en la casa por chimenea pero no acceden a estudio.

Teniendo en cuenta que cada Desenlace permite personalizarse, ¿cómo ha sido el de tu partida? ¿Qué ha ocurrido con los PNJs de la historia (Galomir, Aekian, Arien, Tiva y el bebé)?

Gracias a hallar el libro de los nombres y enseñárselo a Gallomir, este lo estudia y les convence de que el niño de Tiva no será dañado. Aquí es ella la que decide confiar en el semielfo para compensar vida de Arien. Mientras el clérigo de grupo la atiende, Gallomir completa el ritual. Ambos bebés sobreviven, Gallomir se libera y desaparece. Tiva es salvada y al volver a la cabaña encuentran carta de Najax.

Respuestas de las jugadoras:

¿Qué personaje has interpretado?

Kichiro Yao

Explica la partida jugada como si te hubieras leído un libro y se lo contases a alguien:

Es una historia de venganza y redención. Trata de cómo Galomir, el padre de Arien, intenta revertir el hechizo que acabo con su vida para curar la enfermedad de su amiga.

El hechizo lo lanzó Arquian el padre de Tavi, que además apresó mágicamente a Galomir . Galomir consigue escapar de su prisión tras 200 años cautivo e intenta engañar a unos aventureros para localizar a Tavi y usar asu hijo no nato co me o resurrección de Arien. Los aventureros descubren rápidamente las intenciones reales de Galomir pero casualmente encuentran un libro que puede resolver el problema sin sacrificar al niño. Así pues tras encontrar a Tavi en el bosque asediada por lobos los aventureros junto a Galomir salvan a



Tavi y lanzan un hechizo que crea un gemelo, la nueva Arien. Tras esto la esencia de Galomir se consume y desaparece.

¿Qué destacarías del personaje pregenerado que has utilizado? ¿Cómo ha actuado a lo largo de la aventura?

Ha sido letal durante el combate e importante en la investigación de la casa de Galomir. Detectó enseguida las mentiras de Galomir. Sus bonos de perspicacia han sido clave. A nivel conjuros solo ha usado la marca del cazador. Fue sencillo interpretar sus rasgos en el entorno de la aventura. Seleccione no muertos como enemigo predilecto y bosque como entorno

¿Han habido acciones o decisiones que has tomado como persona jugadora aunque no encajasen con el personaje ("metaroleo")? ¿Cuáles y por qué?

Pues siendo neutral auténtico.... Es difícil salirte.

¿Qué personaje has interpretado?

Vormek Suendicor, un personaje personalizado

Explica la partida jugada como si te hubieras leído un libro y se lo contases a alguien:

El semielfo Galomir contrata al grupo para encontrar a una elfa, Tiba, diciendo que es su hermana.

El grupo le acompaña a la población de Suna, donde reside la familia Elethor. Allí los personajes descubren que en realidad no son hermanos y que hay algo que busca Galomir en la biblioteca, un libro que será clave para volver a traer a la vida a su hija.

Al entrar en la casa de Galomir por la chimenea el grupo descubre que en realidad Galomir quiere volver a traer a la vida a su hija que fue sacrificada para salvar la vida de Tiba.

Al saber que Tiba está embarazada, gracias al libro Galomir descubre la manera de volver a traer a su hija sacrificada dos siglos antes.



¿Han habido acciones o decisiones que has tomado como persona jugadora aunque no encajasen con el personaje ("metaroleo")? ¿Cuáles y por qué?

No.



Grupo 3

Cantidad de participantes: 5

Personajes utilizados:

- ❖ Oszu Vatrix
- ❖ Grimir Manomartillo
- ❖ Valbis Narinoza
- ❖ Zhiosin

Respuesta de la directora de juego:

Explica la partida jugada como si te hubieras leído un libro y se lo contases a alguien:

Mientras acampan camino de Mirianis, un desconocido aborda a los pjs. Se presenta como Gallomir y les pide ayuda para encontrar a su hermana Tiva. Los personajes desconfían del semielfo pero aceptan ayudarlo. En la mansión donde les lleva conocen al elfo Aekian y empiezan a sospechar que no es el hermano de Tiva. Hablan con antigua criada que les da la carta que le dejó Tiva donde describe su paradero ...pero no lo dicen a Gallomir pues no se fían de él y dejan de ayudarlo. Encuentran a la elfa en el bosque atacada por lobos pero también la encuentra Gallomir. Impiden que éste haga el ritual de propósito desconocido y el semielfo frustrado desaparece, dejando atrás su daga. Finalmente acompañan a Tiva y u hijo recién nacido a su casa.

Gancho de la aventura utilizado:

La hermana desaparecida.

¿Has tenido que improvisar algo en la Parte I: Un mago de otros tiempos?

Si; al acceder a mansión de Gallomir han encontrado pistas como retrato de adulto y niño semiborrados o habitación infantil.

¿Has tenido que improvisar algo en la Parte II: Las huellas del pasado?

No.



¿A qué Desenlace se ha llegado?

El legado Elethor.

¿Se ha fusionado ese Desenlace con alguna de las opciones extra?

Sí, con Letras de un amor lejano.

¿El grupo ha visitado el estudio de Galomir? Si es así, ¿qué ha ocurrido?

Entraron en la casa pero no lograron acceder al estudio.

Teniendo en cuenta que cada Desenlace permite personalizarse, ¿cómo ha sido el de tu partida? ¿Qué ha ocurrido con los PNJs de la historia (Galomir, Aekian, Arien, Tiva y el bebé)?

Desde el principio han desconfiado de Gallomir; en consecuencia aunque hallaron Libro de los Nombres, no se lo confiaron para que estudiase su contenido. Tras averiguar que Tiva estaba en Davonalba, han enfrentado al mago y declarado que buscarse él a su hermana, que ellos no pensaban ayudarle. Aekian ha permanecido en su mansión solo, al salvarse Tiva, no han vuelto para decirle nada, respetando su deseo. El bebé nace tras impedir Gallomir realice su ritual, el mago desaparece y vuelve a su prisión.

Respuestas de las jugadoras:

¿Qué personaje has interpretado?

Oszu Vatrix

Explica la partida jugada como si te hubieras leído un libro y se lo contases a alguien:

Un grupo de aventureros, compuesto por Valbis, Grimir, Zhiosin y Oszu, es abordado en mitad de un camino desierto por un semielfo que no pierde el tiempo en intentar contratarlos. Se llama Galomir, dice llevar unos cuantos años fuera, en Vajra, dedicado a sus estudios, y haber recibido noticias recientemente de que su hermana, una elfa llamada Tiva, ha desaparecido. Las vagas explicaciones que da ante cualquier pregunta y su ropa



extrañamente antiquada hacen pensar que oculta algo, pero el grupo es unánime en decidir aceptar el encargo.

El semielfo los guía a la casa familiar, la cuál ha visto mejores días, pero, en comparación con la casa de al lado, que parece haber sido abandonada hace décadas o más, al menos tiene un aspecto algo más sólido. Dentro de la casa Galomir decide ir a revisar la biblioteca y dice a los demás que son libres de explorar la casa a su antojo. Tras oír unos ruidos Galomir dice que debe tratarse de su padre, Aekian, a quien no tiene intención de ver. Valbis decide ir también a la biblioteca, Zhiosin decide dar una vuelta por la casa y Grimir y Oszu van a encontrarse con Aekian. En la biblioteca, Valbis encuentra un libro que decide llevarse, el libro explica un ritual para conseguir que un alma ocupe otro cuerpo, Galomir parece interesado en el libro. Zhiosin observa desde el exterior una habitación que parece haber pertenecido a una mujer/niña pero lleva mucho tiempo sin usarse, intenta entrar pero la cerradura se resiste a sus artes. Grimir y Oszu se encuentran a un decrepito Aekian yaciendo en cama, no tardan en darse cuenta que su mente y memoria ya no están sometidas a su voluntad. Entre frases inconexas descubren que Tiva se marchó, para disgusto de Aekian, hace cinco años, posiblemente con Najax, un humano de profesión herrero, no sabe donde. Apenas parece recordar el nombre de Galomir, pero en algún momento menciona que su casa es la de al lado. Aekian parece estar atormentado por remordimientos de acciones que no explica. Los dos aventureros intentan buscar entre las posesiones del elfo, buscando algo que dé más coherencia a sus palabras, pero no dan con nada relevante.

Tras reencontrarse los aventureros y su patrón, los primeros deciden, para disgusto del segundo, que deben entrar en la casa vecina en busca de pistas. Antes de entrar descubren en el suelo de jardín lo que parece la silueta quemada de una niña. Descubren que la casa tiene una protección mágica que impide el acceso, pero Valbis, haciendo uso de su magia, es capaz de abrir momentáneamente una puerta. El grupo no pierde el tiempo en recorrer la casa, las dos cosas relevantes que encuentran son una habitación con una protección aún mayor en la que no pueden entrar y un cuadro despintado en el que se ve una a un hombre de cabello negro y una niña peliroja, no es posible distinguir la especie de estos. Tras intercambiar conocimientos y teorías la más plausible incluye que el ritual haya sido utilizado en la hermana de Galomir, Tiva. Tras salir de la casa, agotados por un efeco producido por la casa y molestos por las incesantes mentiras del semielfo, Oszu pone algunas en evidencia y él



responde con evasivas y ofreciendo una pista a seguir, la última sirvienta que trabajó en casa de su padre vive cerca.

Hablando con la sirvienta, Celinor, tras un poco de resistencia al principio, el grupo confirma que Tiva se marchó, por su propia voluntad, junto a Najax. Descubren que se encuentra en Dabonalba y que no quiere ser molestada. Tras esto el grupo se plantea si dar la información a Galomir es buena idea. La naturaleza inquisitiva de los aventureros pone a prueba la paciencia de híbrido cuando Zhiosin afirma: "Buscas a Tiva porque intentas recuperar a tu hija". Galinoar pide que le devuelvan el libro que tomó Valbis y desaparece sin pagar lo prometido. Preocupados por lo que pueda pasarle a Tiva el grupo pone rumbo a Dabonalba para asegurarse de que está a salvo. Es de noche cuando el grupo llega a la cabaña de la pareja. Se alertan al ver que las puertas están abiertas, no hay nadie a la vista, las armas de Najax, quien afirmaba ser pacifista para no seguir los pasos de su hermano, no están y que detectan un rastro mágico. Ayudados por el rastro mágico y unas huellas que encuentran, los aventureros se adentran en el cercano bosque en el que encuentran varios lobos rodeando a Tiva, comprueban con preocupación que parece estar en un avanzado estado de embarazo. Los aventureros se apresuran en llamar la atención de las bestias para que dejen en paz a Tiva y combinan sus fuerzas para derles muerte. Antes de que la última haya caído, Galomir aparece y le pide a Tiva que lo siga, dice que se lo debe y es la manera de recuperar a su hija. Inicialmente Tiva considera seguirle, pero cuando los aventureros le advierten que su criatura aún no nacida podría estar en peligro se resiste. Los aventureros convergen en su posición para intentar separar a Tiva de Galomir mientras éste intenta contratacar. El combate finaliza cuando Tiva da a luz a un niño. Galomir rompe a llorar afirmando que ya es tarde y que ya no podrá recuperar a su hija. Tras esto Galomir desaparece, dejando tras de sí sólo una daga. Tiempo después Najax vuelve explicando que se marchó a buscar el cadáver de su hermano, explicando que se fue sin avisar sabiendo que Tiva no estaría de acuerdo y que no era un buen momento con el nacimiento tan próximo. Recibe una buena tunda por parte de los aventureros por su irresponsabilidad y, tras hablar con detenimiento con Tiva ella decide que prefiere sin reanudar el contacto con su padre. Galomir decide ir a revisar la biblioteca y dice a los demás que son libres de explorar la casa a su antojo. Tras oír unos ruidos Galomir dice que debe tratarse de su padre, Aekian, a quien no tiene intención de ver. Valbis decide ir también a la biblioteca, Zhiosin decide dar una vuelta por la casa y Gimir y Oszu van a



encontrarse con Aekian. En la biblioteca, Valbis encuentra un libro que decide llevarse, el libro explica un ritual para conseguir que un alma ocupe otro cuerpo, Galomir parece interesado en el libro. Zhiosin observa desde el exterior una habitación que parece haber pertenecido a una mujer/niña pero lleva mucho tiempo sin usarse, intenta entrar pero la cerradura se resiste a sus artes. Grimir y Oszu se encuentran a un decrepito Aekian yaciendo en cama, no tardan en darse cuenta que su mente y memoria ya no están sometidas a su voluntad. Entre frases inconexas descubren que Tiva se marchó, para disgusto de Aekian, hace cinco años, posiblemente con Najax, un humano de profesión herrero, no sabe donde. Apenas parece recordar el nombre de Galomir, pero en algún momento menciona que su casa es la de al lado. Aekian parece estar atormentado por remordimientos de acciones que no explica. Los dos aventureros intentan buscar entre las posesiones del elfo, buscando algo que dé más coherencia a sus palabras, pero no dan con nada relevante.

¿Qué destacarías del personaje pregenerado que has utilizado? ¿Cómo ha actuado a lo largo de la aventura?

Debido a los trasfondos, o tal vez por ser el personaje más social, automáticamente asume el papel de líder del grupo. Desde el primer momento que se han detectado rastros de mentiras en la historia de Galomir, Oszu lo considera una ofensa, una falta de respeto, pero como ella está por encima de eso no ha actuado de entrada, a la espera de una explicación que justificase tal comportamiento. Durante el combate ha intentado ayudar a que sus compañeros se coordinasen y fuesen efectivos y ha sido la primera en intentar acercarse a Tiva para protegerla de Galomir.

¿Han habido acciones o decisiones que has tomado como persona jugadora aunque no encajasen con el personaje ("metaroleo")? ¿Cuáles y por qué?

Ir a buscar a Tiva tras descubrir su localización. Dado que en ese punto de la historia nos hemos separado de Galomir sin que éste supiese el paradero de Tiva, nada hacía pensar que fuese a dar con ella, y menos en poco tiempo. Pero, sabedores de que la historia continuaba yendo a buscarla, continuamos dejándonos guiar por los invisibles raíles de la trama.



¿Qué personaje has interpretado?

Grimir Manomartillo

Explica la partida jugada como si te hubieras leído un libro y se lo contases a alguien:

Un grupo de aventureros se encuentran un extraño semi-elfo en el bosque que les ofrece contratarlos para ayudarlo a encontrar a su hermana elfa desaparecida. Desde el principio ven que no es sincero en la información que les da. En la supuesta casa familiar se enteran que la elfa escapó y el viejo padre, acosado por pensamientos de culpa, tiene extraños libros en la biblioteca de transferencia de almas y les dice no tener otro hijo. En la ominosa y abandonada casa de los vecinos, en teoría buenos amigos, se encuentra un cuadro de alguien parecido al contratante con una niña rubia, pero no se distingue bien. Las ropas pasadas de moda del contratante, la información contradictoria que da, la conversación con el padre de la elfa y con la única criada que aún va a trabajar a la casa del padre les confirma que no es su hermano, la ubicación de la elfa y les lleva a pedir ser sincero al semielfo sin resultado, negándose entonces a compartir la información obtenida con él y finalizando el trabajo.

El grupo viaja a donde vive la elfa, la encuentran huyendo en el bosque de parto, pero atacada por lobos, la defienden y aparece el semi-elfo que se la quiere llevar, pero la convencen que no vaya con él y reducen al semi-elfo que se queda encerrado en una piedra mágica y ella y la bebé quedan a salvo.

¿Qué destacarías del personaje pregenerado que has utilizado? ¿Cómo ha actuado a lo largo de la aventura?

Pues que es una enana interesada por el trabajo, con un gran vínculo con sus esposas y su "pueblo" pero también al grupo con el que trabaja, que para eso ha adquirido el compromiso de trabajar con ellos/as.

Durante la aventura a intentado no romper el contrato pero con todas las alertas de que el semi-elfo no era buena persona, se ha quedado muy tranquila cuando ha sido otro pj el que ha forzado que el semi-elfo diera por finalizado el trabajo (aunque no ha cobrado, snif!)



¿Han habido acciones o decisiones que has tomado como persona jugadora aunque no encajasen con el personaje ("metaroleo")? ¿Cuáles y por qué?

Propuse llevar al semielfo a la ubicación de la elfa (aunque era claro que no pintaba nada bien) y defenderla si él intentaba hacerle daño (cosa que no podía hacer constantemente, lo de quedarse siempre, no fuera que no lo hiciera en el momento pero pasado un tiempo sí lo intentase). Como persona no se me ocurriría, pero para la enana su palabra, el contrato de trabajo, era muy importante.

Lo de pegar y matar a los lobos, lobo terrible y semi-elfo raro... pues soy una persona poco violenta, pero claro, la situación era de vida o muerte (al menos con los lobos), así que supongo que en la vida real (y de tener capacidad física) también me pondría a pegar martillazos y hachazos.

¿Qué personaje has interpretado?

Valbis Narinoza

Explica la partida jugada como si te hubieras leído un libro y se lo contases a alguien:

Es la historia de 4 aventureros que se encuentran con un semi-elfo en la carretera y que quiere contratarlos para que le ayuden a buscar a su hermana desaparecida. Van al pueblo dónde vivía e investigan la casa, hablan con su padre, con una antigua sirvienta, visitan la casa de al lado y se dan cuenta de que el hombre es un mentiroso y que más bien quiere encontrarla por malos motivos. Deciden no decirle donde se encuentra ella y rompen su contrato con él. Después deciden ir a advertirle, y la encuentran sola y embarazada, rodeada de 4 lobos. Los matan y es cuando llega el hombre. Los aventureros lo atacan y lo vencen, mientras él da la luz a su hija.



¿Qué destacarías del personaje pregenerado que has utilizado? ¿Cómo ha actuado a lo largo de la aventura?

Es un mago, muy curioso. Ha hecho muchas preguntas, algunas acertadas (con la anciana). Ha investigado y encontrado el libro con el hechizo. Ha abierto una cerradura pero no fue de gran utilidad durante el combate, a parte de hacer contraconjuros. Y nada más.

¿Han habido acciones o decisiones que has tomado como persona jugadora aunque no encajasen con el personaje ("metaroleo")? ¿Cuáles y por qué?

No creo.

¿Qué personaje has interpretado?

Zhiosin

Explica la partida jugada como si te hubieras leído un libro y se lo contases a alguien:

Un grupo de aventureros es contratado por un sospechoso individuo para buscar a su hermana, la que lleva años desaparecida. En su búsqueda llegan a la mansión donde vivía y allí encuentran al padre de la chica, un elfo acosado por los remordimiento.

En el pasado hizo algo para salvar la vida de su hija a costa de una traición.

Tras unas indagaciones descubren las falsedades del su contratante y la ubicación actual de la elfa.

Se enfrentan a su contratante poniendo al descubierto sus mentiras y después de separarse de este deciden ir donde la chica elfa para avisarla del peligro.

Allí se encuentran conque ha desaparecido, y dan con ella mientras es atacada por un grupo de lobos.

Ella está embarazada a punto de dar a luz, y el grupo de aventureros intervienen para protegerla.

Poco antes de acabar con la amenaza aparece el semi-elfo que les contrato con intenciones de realizar un ritual que transpondrá el alma de su fallecida hija (que ha estas alturas los



aventureros han descubierto que fue la víctima de una poderosa magia que uso el padre de la elfa para salvarle a esta la vida) en el hijo que porta la chica elfa.

Los aventureros se enfrenta con el semi-elfo, primero verbalmente y después, ya que no consiguen pararle, físicamente por la protección de la chica elfa y su hijo nonato, consiguiendo finalmente derrotarlo, y ayudan en el parto.

¿Qué destacarías del personaje pregenerado que has utilizado? ¿Cómo ha actuado a lo largo de la aventura?

Es altamente efectivo en combate gracias a las habilidades de pícaro. Buena mezcla de destreza y carisma, y buena selección de habilidades.

Estando atento a los sucesos, y solo actuando cuando llegaba a una conclusión razonable sobre la situación, sin tomar decisiones apresuradas.

Eso si, siendo letal y decidido en el combate.

¿Han habido acciones o decisiones que has tomado como persona jugadora aunque no encajasen con el personaje ("metaroleo")? ¿Cuáles y por qué?

En principio no, pero puede que alguna haya tomado sin darme cuenta.



Grupo 4

Cantidad de participantes: 4

Personajes utilizados:

- ❖ Valbis Narinoza
- ❖ Kichiro Yao
- ❖ Zhiosin

Respuesta de la directora de juego:

Explica la partida jugada como si te hubieras leído un libro y se lo contases a alguien:

Los personajes se encuentran en la posada de Sunah, de camino a Mirianis y se enteran que un noble elfo local busca a su familiar perdido, ofreciendo recompensa. Van a la mansión Elethor donde hallan al anciano Aekian que divaga sobre su hija perdida, Tiva. Tras registrar la casa en busca de pistas, conocen a Gallomir, semielfo y supuesto hijo bastardo del noble que también busca a su hermana. Hablan con Celenor, antigua criada y obtienen el nombre de Davonalba donde viviría con su amor humano, Najax. Tras demostrar que no merece su confianza, Gallomir se despide de ellos. Entran en la casa de enfrente y descubren inquietantes indicios. Rastreado a la elfa la encuentran rodeada de lobos, a la vez que aparece su "hermano" que intenta llevársela. Entre la lucha con los lobos y los hechizos de Gallomir, éste logra hacer un ritual y luego desaparece. Logran estabilizar a la pobre Tiva y vuelven con ambos a su cabaña. Al regresar con Aekian le dicen que ella ha muerto y el viejo muere de pena en poco tiempo.

Gancho de la aventura utilizado:

Un último deseo.

¿Has tenido que improvisar algo en la Parte I: Un mago de otros tiempos?

Si, encuentran a Gallomir en la mansión Elethor al ser Aekian su empleador.

¿Has tenido que improvisar algo en la Parte II: Las huellas del pasado?

No.



¿A qué Desenlace se ha llegado?

Evocaciones del pasado.

¿Se ha fusionado ese Desenlace con alguna de las opciones extra?

Sí, con Un último deseo y con Letras de un amor lejano.

¿El grupo ha visitado el estudio de Galomir? Si es así, ¿qué ha ocurrido?

Entran en la casa y detectan algo mágico en él pero no entran. La daga no es investigada.

Teniendo en cuenta que cada Desenlace permite personalizarse, ¿cómo ha sido el de tu partida? ¿Qué ha ocurrido con los PNJs de la historia (Galomir, Aekian, Arien, Tiva y el bebé)?

Al presentarse Gallomir en la mansión de su "padre" han tardado en desconfiar de él aunque al hallar el pícaro el Libro de los Nombres ha preferido guardárselo sin mostrárselo. Al final al detectar que mentía en varios detalles han supuesto que quería eliminar a Tiva como heredera. Al entrar en la casa de Gallomir y percibir la silueta de Arien y otros detalles siniestros han empezado a elucubrar otra historia. En el encuentro final, los lobos los distrajerón lo suficiente para que alcanzara a Tiva y con la excusa de atenderla empezase el ritual. Una vez protegido por Contorno borroso y echando Escudo ante ataques (y pasando tirada de concentración) logra acabar ritual y se libera. Tiva es atendida in extremis y no acaban de saber qué ha ocurrido con bebé pero al estar sano, no indagan más. En cabaña reciben nota de Najax y dejan allí a Tiva. Vuelven con Aekian pero le dicen que ella murió.

Respuestas de las jugadoras:

¿Qué personaje has interpretado?

Valbis Narinoza



Explica la partida jugada como si te hubieras leído un libro y se lo contases a alguien:

La partida empieza en un camino, el grupo se dirige a una ciudad, no recuerdo el nombre, durante el trayecto nos llama la atención un cartel donde informan de una recompensa si encontramos información sobre la desaparición de una mujer. El cartel nos guía hacia la mansión donde habita un elfo que resulta ser el padre de la muchacha. Allí encontramos también alguien que dice ser que es el hijo, pero no hay información que apunte a que dice la verdad. Después de investigar llegamos a donde se encuentra la mujer que resulta estar embarazada y parece que ha salido precipitadamente de casa. Al seguir el rastro la encontramos en un claro del bosque rodeada de lobos. Al rato llega su "hermano" que le atiende el parto pero está más preocupado por el bebé que por su hermana.

¿Qué destacarías del personaje pregenerado que has utilizado? ¿Cómo ha actuado a lo largo de la aventura?

Muy versátil, con buenas habilidades tanto dentro como fuera de combate. Tiene poca defensa pero decente para este tipo de clases. Si bien es cierto que los atributos los hubiera cambiado un poco. Fuerza por destreza, pero eso ya es a gustos a la hora de confeccionar el personaje. Ha actuado siguiendo unos de sus virtudes, tiene mucha curiosidad por los enigmas y por el conocimiento pero también sabe que no todos los riesgos lo valen.

¿Han habido acciones o decisiones que has tomado como persona jugadora aunque no encajasen con el personaje ("metaroleo")? ¿Cuáles y por qué?

La verdad es que procuré rolear las características que había marcadas en la ficha pregeneradas, aún que pregunté al Master si había problemas en cambiar algún rasgo, cosa que al final no hice por falta de tiempo.

¿Qué personaje has interpretado?

Kichiro Yao



Explica la partida jugada como si te hubieras leído un libro y se lo contases a alguien:

Un grupo de héroes acepta la misión de encontrar a Tiva, la hija de Aekian Elethor, un noble elfo en clara decadencia, fugada con Najax Vazeiros, su novio humano. Dentro de la casa también conocen a Galomir, que dice ser el hijo bastardo de Aekian.

En la biblioteca de Aekian encuentran unos tomos de magia antigua, donde se detalla una poción que permite salvar la vida de su usuario a cambio de la vida de otra persona nacida el mismo día. También encuentran el diario del viejo Eakian.

Una de las casa de alrededor está abandonada, al borde del colapso, y por más que intentan investigar parece que algún tipo de hechizo les impide permanecer mucho tiempo en ella.

Después de algunas investigaciones, dan con el paradero de Tiva y al llegar al lugar encuentran la casa vacía y dos rastros distintos, uno que se aleja de la puerta hacia el camino y otro hacia el bosque. En el bosque encuentran a Tiva, de parto y herida, siendo atacada por unos lobos.

En el transcurso de la lucha, Galomir aparece, ayuda a Tiva a dar a luz. La niña sobrevive, Tiva no.

Al final se descubre que Galomir no era hijo bastardo de Aekian sino un vecino y amigo que 200 años antes había dejado unos tomos de magia a Aekian para poder descubrir la cura a la enfermera de Tiva. La cura no fue otra que una poción que Aekian dio a Tiva para que esta se la diese a la hija de Galomir, produciéndole la muerte. Aekian fue a confesarse a su amigo Galomir pero para evitar su ira lo apresó en un espacio mágico.

¿Qué destacarías del personaje pregenerado que has utilizado? ¿Cómo ha actuado a lo largo de la aventura?

Multifacético. Bueno en distancias largas, pasable en cortas. Rastreador.

Solitario pero con ganas de socializar.

Bueno sabiendo las intenciones de la gente, siempre que esté en solitario con ellas.

Se especializa en marcar a un enemigo y atacarle hasta que muere.

Los rasgos de terreno predilecto y enemigo predilecto, bien escogidos, son esenciales. En este apartado intentaría que el jugador que lo recogiese no eligiese terrenos y enemigos del módulo. Facilita mucho el camino a los jugadores.



¿Han habido acciones o decisiones que has tomado como persona jugadora aunque no encajasen con el personaje ("metaroleo")? ¿Cuáles y por qué?

No.

¿Qué personaje has interpretado?

Zhiosin

Explica la partida jugada como si te hubieras leído un libro y se lo contases a alguien:

Trata de un grupo de amigos aventureros que se encuentran faltos de recursos y ven la oportunidad de ganar dinero buscando una persona desaparecida tiempo atrás. Empiezan a salir personajes secundarios : El hermanastro, la criada, el padre; todos te dan su versión de lo ocurrido y no saben a quien hacer caso. La trama se va enredando y comienzan a surgir sub-tramas que hace que los protagonistas duden que camino tomar. Mucha investigación, magia , algo de aventura, un poco de amor... Te gustará.

¿Qué destacarías del personaje pregenerado que has utilizado? ¿Cómo ha actuado a lo largo de la aventura?

Un pícaro atípico en mi experiencia con esos personajes. Debido a la alineación hubo un momento que le pedí "prestado" un objeto a un pnj prometiéndole que se lo devolvería... Y así lo hice!!!

Sus habilidades han sido bastante útiles, tanto en la investigación como en el combate. Ha tenido el protagonismo justo, ni muy destacado, ni poco colaborativo. En la línea de un pícaro.

¿Han habido acciones o decisiones que has tomado como persona jugadora aunque no encajasen con el personaje ("metaroleo")? ¿Cuáles y por qué?

El momento que dejo a mis compañeros para ayudar a un pnj. Creo que mi personaje hubiera estado al lado de sus amigos en los momentos difíciles, y no lo hice.



Grupo 5

Cantidad de participantes: 5

Personajes utilizados:

- ❖ Grimir Manomartillo
- ❖ Kichiro Yao
- ❖ Zhiosin
- ❖ Ekmir “the dark-one”

Respuesta de la directora de juego:

Explica la partida jugada como si te hubieras leído un libro y se lo contases a alguien:

El grupo de aventureros rescata a un tipo en el bosque que les promete una recompensa si le ayudan a encontrar a su hermana desaparecida. Ellos acceden y le acompañan hasta su pueblo natal, dónde descubren que su hermana se fugó de casa hace 5 años y nadie ha vuelto a saber de ella. Investigando, descubren que la chica se ha casado, vive en una ciudad no demasiado lejos y no quiere que la encuentren, pero el tipo les convence de que le lleven hasta ella, que si no está interesada en mantener contacto con su hermano lo aceptará, se marchará y les pagará igualmente.

Cuando la encuentran, la chica está a punto de dar a luz, pero unos lobos la están atacando. Entre todos, consiguen salvarla antes de que los lobos acaben con ella, pero el supuesto hermano coge al bebé e intenta realizar un ritual, pero consiguen detenerle antes de que lo complete, salvando al bebé y la chica.

Gancho de la aventura utilizado:

La hermana desaparecida.

¿Has tenido que improvisar algo en la Parte I: Un mago de otros tiempos?

Añadí un pequeño combate a la hora de conocer a Galomir para que los dos jugadores que no habían jugado antes se familiarizaran con el sistema de combate. Y también una escena en una taberna, ya que eligieron empezar la partida al atardecer y Galomir les convenció para pasar la noche lejos de la mansión.



¿Has tenido que improvisar algo en la Parte II: Las huellas del pasado?

No.

¿A qué Desenlace se ha llegado?

El legado Elethor.

¿Se ha fusionado ese Desenlace con alguna de las opciones extra?

Sí, con Letras de un amor lejano.

¿El grupo ha visitado el estudio de Galomir? Si es así, ¿qué ha ocurrido?

No.

Teniendo en cuenta que cada Desenlace permite personalizarse, ¿cómo ha sido el de tu partida? ¿Qué ha ocurrido con los PNJs de la historia (Galomir, Aekian, Arien, Tiva y el bebé)?

Zhiosin decidió forcejear con Galomir en vez de atacarle, permitiendo a Ekmir coger al bebé devolvérselo a su madre sano y salvo, y Galomir acabó regresando a su prisión mágica dentro de la daga.

Por su parte, Aekian nunca recibió noticias de su hija, ya que el grupo de aventureros no le mencionó nada a Tiva. Eso sí, ahora su biblioteca tiene dos libros menos.

En cuanto a Arien, al no encontrar El Poder de Los Nombres en la biblioteca, sigue muerta.

Respuestas de las jugadoras:

¿Qué personaje has interpretado?

Grimir Manomartillo



Explica la partida jugada como si te hubieras leído un libro y se lo contases a alguien:

Un grupo de aventureros se reunió en busca de aventuras, y al llegar al bosque se encuentran a un hombre en peligro, que responde al nombre de Galomir y dice estar buscando a su hermana, Tiva. El grupo decide acompañarlo ya que les promete una importante suma de dinero a cambio, y se dirigen a su antigua casa, donde apenas encuentran información pese a encontrar a su padre, el cual la echa de menos.

Esa noche, cuando Galomir se va a dormir, uno de los miembros explica que descubrió que Equiam, el padre de Tiva, envenenó a una amiga suya para revertir una maldición. El grupo recuerda como este no dijo tener ningún hijo y empiezan a dudar de Galomir, pero el tabernero les habla de una antigua trabajadora de esa casa.

A la mañana siguiente deciden acudir a hablar con ella y, tras intercambiar varias preguntas, esta decide confiar en ellos y les revela una carta que Tiva le envió desvelando su ubicación. El grupo decide enfrentar a Galomir preguntándole si realmente cree que es necesario continuar su búsqueda al ver que Tiva esta sana y no busca retomar su nueva vida, pero este insiste en que quiere reunirse con ella de nuevo y, al no ser capaces de encontrar malas intenciones, deciden acompañarlo.

Tras un largo viaje y cierta investigación, acaban encontrando a Tiva apunto de dar a luz rodeada de una manada de lobos, la cual es fácilmente derrotada por el grupo de héroes. Pero al salir el bebé, Galomir intenta raptarlo usando sus poderes e inicia una especie de ritual, que es interrumpido por el grupo y al final acaba huyendo. Tras resolver el entuerto y sin su paga, el grupo decide disfrutar de unas vacaciones en la cabaña de Tiva.

¿Qué destacarías del personaje pregenerado que has utilizado? ¿Cómo ha actuado a lo largo de la aventura?

Al ser un personaje pregenerado me costó encontrar su personalidad y me resultó algo plano (también porque quizá campeón es una subclase muy simple de guerrero?), pero a medida que la partida avanzó pude intentar sacar a relucir sus aspectos más disfrutables: bonachona pero interesada, poco carismática pero directa. Sin duda en las peleas fue cuando destacó más, asumiendo el rol de cebo o personaje sin miedo al conflicto y las tortas, e incorporando cierto rol militar.



¿Han habido acciones o decisiones que has tomado como persona jugadora aunque no encajasen con el personaje ("metaroleo")? ¿Cuáles y por qué?

Sé que esto no responde a la pregunta pero antes de nada quiero justificarme diciendo que realmente para mi gran parte de la diversión de jugar a rol es evitar el metaroleo, y soy mucho más dado a situaciones adversas. Por dar un ejemplo, al llegar a la biblioteca de Equiam asumí que toda esa investigación le podía resultar aburrida a Grimir (aunque yo la estaba disfrutando), así que decidí no investigar, hecho que más tarde el DM destacó como clave al haber muchas cosas interesantes ahí.

Dicho esto, creo que el mejor caso de metaroleo sería quizás el hecho de que acentuase la mentalidad avara de Grimir para seguir queriendo trabajar para Galomir en vez de cuestionar las implicaciones morales de lo que hacía, sobre todo al recibir la carta de Tiva a Celinor. Tampoco creo que fuese un caso flagrante de metaroleo ya que más bien fue aceptar la trama principal y asumir el papel de la historia que se le daba al grupo, y me pareció bien intentar justificarlo mediante esa avaricia.

Por otro lado, hubo un momento en el que el grupo viajó en carruaje hasta el paradero de Tiva, y Grimir decidió ponerse a hablar de como echaba de menos a sus esposas. Esto causó cierto revuelo e incomodidad en el grupo, reforzado porque fuera de partida comenté que era un aspecto genial de mi personaje y me encantaba, algo que resultó algo anticlimático. Tras la partida, esto me hizo plantearme si realmente Grimir hablaría tan abiertamente de su situación sentimental, etc. De todas formas, interpreté al personaje como alguien orgulloso y sin miedo de exponer su forma de vivir, pero no puedo definir hasta que punto esa forma de actuar era propia de mi interpretación del personaje o de mis ganas de hablar de ello.

¿Qué personaje has interpretado?

Kichiro Yao

Explica la partida jugada como si te hubieras leído un libro y se lo contases a alguien:

Un grupo de aventureros escuchan como un carro es atacado por unos bandidos. Tras enfrentarse a ellos y hacerlos huir, rescatan a un semielfo, que les pide ayuda. Ha recibido



una nota sobre que su hermana ha desaparecido, y que tiene que volver a su hogar. Los aventureros deciden ayudarlo, yendo a su antigua casa, una mansión algo antigua delante de otra bastante abandonada. En ella conocen a su padre, un hombre algo senil que no recuerda a su hijo. Encuentran algunas pistas sobre la hermana, que al parecer huyo de allí hace cinco años con un humano. También descubren que realmente el semielfo no es su hermano, sino un conocido con el que estaban muy unidos. Deciden pasar la noche en una taberna, y a la mañana siguiente van a visitar una antigua trabajadora de la mansión. Ella les da una pista, una carta recibida hace poco de Tiva, que explica que vive felizmente con su marido en una casa en otro pueblo. Los aventureros van al pueblo, preguntan por ella en el ayuntamiento, y consiguen encontrar su hogar. Pero Tiva no está en ella, la encuentran algo alejada, en mitad del bosque, siendo atacada por unos lobos. Logran rescatarla a la vez que Tiva rompe aguas y tiene un hijo. Pero entonces Galomir le arrebató el niño y empieza un ritual. Los aventureros logran arrebatárselo el niño y Galomir vuelve al puñal del que había salido. Tiva les explica la historia con Arien y su padre, y tras ser acompañada hasta su hogar, descubre la buena noticia de que su marido está vivo y está volviendo a reunirse con ella.

¿Qué destacarías del personaje pregenerado que has utilizado? ¿Cómo ha actuado a lo largo de la aventura?

Mi personaje era un kitsune, la mayor parte transformado en humano. Es una persona algo desconfiada y prudente con los desconocidos, aunque con buenas intenciones. No suele juzgar las cosas por las apariencias y intenta buscar una solución que todo el mundo salga favorecido, aunque no duda en luchar si la situación es injusta y para ayudar a sus amigos o a los más débiles.

¿Han habido acciones o decisiones que has tomado como persona jugadora aunque no encajasen con el personaje ("metaroleo")? ¿Cuáles y por qué?

En algunas ocasiones mi personaje ha hablado más de lo que quizás lo habría hecho con los distintos personajes no roleables del juego, con Galomir o con algún personaje secundario. Esto ha sido porque los otros jugadores a veces no eran muy habladores o no habían caído en preguntar ciertas cosas a los personajes secundarios.



¿Qué personaje has interpretado?

Ekmir "the dark-one"

Explica la partida jugada como si te hubieras leído un libro y se lo contases a alguien:

Un grupo de aventureros y amigos se juntan para ayudar a un semi-elfo a encontrar a su "hermana" desaparecida. Esto les lleva a recorrer pueblos y ciudades, preguntando a la gente si la han visto. Al principio van a la casa de la "hermana" para poder recavar pistas, y se encuentran con el padre de ésta. Descubren que para salvarle la vida a ella fue preciso matar a otra elfa, amiga de la chica. La aventura les lleva a una casa en el pueblo de Davonalva, donde supuestamente vive Tiva, y encuentran huellas, y a la chica siendo atacada por una manada de lobos. Tiva está embarazada y su vida corre peligro. Una vez salvada, se pone de parto, y cuando nace el bebé, Galomir, que resulta que es el padre de la amiga muerta, se lleva a la cría para realizar un ritual y poder recuperar a su hija.

¿Qué destacarías del personaje pregenerado que has utilizado? ¿Cómo ha actuado a lo largo de la aventura?

Quería jugar con una tiefling, y usar carisma para encandilar a la gente. No me ha gustado que tiene bastantes hechizos que atacan en área, y en el caso de mi partida, casi siempre había un aliado cerca, impidiendo que usara la mayoría de hechizos. Es un PJ con futuro, y como concepto para un PJ a nivel 1 e ir subiendo está bien. En la partida ha actuado desconfiada, siempre intentando mantener el grupo unido, y protegiendo a los más débiles, como a Tiva.

¿Han habido acciones o decisiones que has tomado como persona jugadora aunque no encajasen con el personaje ("metaroleo")? ¿Cuáles y por qué?

Que yo sepa no, he intentado actuar protegiendo a la gente, y siendo cauta con Galomir, porque había incongruencias en su historia, y se suponía que la tiefling tenía conocimientos de seres infernales y oscuros. No sé si cuenta como metaroleo, pero como pensaba que Galomir era un monstruo infernal camuflado he actuado así (aunque luego ha resultado ser de lo más normal, ups).



Lamentablemente, en el Grupo 5 la persona que interpretó a Zhiosin tampoco ha respondido al formulario, por lo que se desconocen sus respuestas.



Grupo 6

Cantidad de participantes: 4

Personajes utilizados:

- ❖ Oszu Vatrix
- ❖ Valbis Narinoza
- ❖ Un personaje personalizado

Respuesta de la directora de juego:

Explica la partida jugada como si te hubieras leído un libro y se lo contases a alguien:

Unos héroes retornando de su última aventura encuentran en el bosque un misterioso carromato que aparentemente ha sido asaltado... con todos los asaltantes muertos junto al mercader que lo conducía. A pocos metros de allí, encuentran a un mago semielfo herido llamado Galomir. Éste les dice que regresaba de una expedición en tierras lejanas en busca de Tiva, su hermana, de cuya desaparición le informaron en una carta. El grupo accedió a acompañar a Galomir a Sunah, su hogar, en busca de pistas. Allí conocieron a Aekian, el padre de Tiva, quien no reconoce tener más hijos. Esto, junto a otras incongruencias que descubren en la vieja mansión, llevan al grupo a sospechar de la verdadera identidad del semielfo. En la mansión no encuentran demasiadas pistas, aunque sí descubren que Tiva parece haberse fugado con un hombre humano. Parece que la muchacha le guarda rencor a su padre por algo que este la "obligó" a hacer en el pasado. Presionan a Aekian hasta que les confiesa que, para salvar a Tiva de la enfermedad que sufría de pequeña, tuvo que emplear un ritual que implicaba que la niña matase a Arien, su mejor amiga. En la mansión también encuentran un misterioso libro que contiene un ritual con el que una persona fallecida puede volver a la vida si se le da su nombre a un recién nacido de su misma sangre.

Gracias a una antigua asistente de la mansión, descubren que Tiva se fugó con Najax, su pareja, a la ciudad de Davonalba. Pero antes de partir allí presionan a Galomir con todas las inconsistencias que encuentran en su relato. Con la condición de que le permitan investigar el libro "El Poder de los Nombres", Galomir les confiesa que Tiva no es su hermana, sino que él es el padre de Arien, la niña que murió para que Tiva pudiera vivir. Tras haber sido



liberado de la prisión en la que Aekian lo encerró durante 200 años, busca una forma de conseguir devolverle la vida a su hija.

Tras acordar usar el Libro de los Nombres para salvar a Arien, el grupo parte a Davonalba. Encuentran a Tiva siendo asaltada por lobos, de los que el grupo despacha rápidamente. Durante el combate, Galomir asiste al parto de Tiva, y Lege, el cirujano del equipo, ayuda a sanarla después. Cuando nace el bebé, le explican a Tiva la situación y la posible solución al problema, a lo que ella accede, aun confundida del trance y sin entender mucho lo ocurrido. Finalmente, emplean el Libro de los Nombres para que Arien pueda vivir a la vez que el hijo neonato de Tiva, ambos compartiendo el mismo cuerpo (esto lo cambié como DM, pues me parecía que tenía más sentido como "opción buena"). Galomir regresa al cristal, aunque el equipo se emprende en una búsqueda de una forma de liberarlo (para cobrar la recompensa que les prometió). Tras la aventura, deciden emplear sus recursos en comprar y reformar la vieja casa de Galomir.

Gancho de la aventura utilizado:

La hermana desaparecida, pero encuentran a Galomir en el bosque, reapareció en el plano físico cuando el mercader que poseía la daga era atacado por bandidos.

¿Has tenido que improvisar algo en la Parte I: Un mago de otros tiempos?

Justo antes de partir a Davonalba, presionaron demasiado a Galomir para que les dijera la verdad. Teniendo en cuenta que él sabía que tenían el Libro de los Nombres, pensé que tenía más sentido que fuera directo con ellos, ya que había empezado a confiar en ellos. De no haberlo tenido, habría seguido mintiéndoles, pues pensaría que no aceptarían su forma inicial de recuperar a Arien.

¿Has tenido que improvisar algo en la Parte II: Las huellas del pasado?

Nada especialmente, aunque Galomir fue de más ayuda de lo que habría sido de base ahora que sabían la verdad y estaban de acuerdo con él.

¿A qué Desenlace se ha llegado?

El nombre de la vida.



¿Se ha fusionado ese Desenlace con alguna de las opciones extra?

Sí, con Letras de un amor lejano.

¿El grupo ha visitado el estudio de Galomir? Si es así, ¿qué ha ocurrido?

No.

Teniendo en cuenta que cada Desenlace permite personalizarse, ¿cómo ha sido el de tu partida? ¿Qué ha ocurrido con los PNJs de la historia (Galomir, Aekian, Arien, Tiva y el bebé)?

Galomir ha vuelto al cristal, Tiva ha sobrevivido y criará a un bebé con dos almas para redimirse por lo que pasó con Arien, Aekian sabe que Tiva vive, pero no donde, y los aventureros desvalijaron su casa. El bebé comparte dos almas, la de Tiva y la del neonato, pero en mi versión lo he planteado como algo positivo y que puede revertirse en el futuro, creando un segundo cuerpo, si fuera necesario.

Respuestas de las jugadoras:

¿Qué personaje has interpretado?

Oszu Vatrix

Explica la partida jugada como si te hubieras leído un libro y se lo contases a alguien:

Una intriga desde que el grupo avista por primera vez el carruaje volcado del desconocido mercader, rodeado de los cadáveres de bandidos que lo atacaron, resolviendo seguir los pasos que se adentran en el bosque, hallando allí al herido Galomir, quien, tras recibir la ayuda de los aventureros, les pide ayuda para encontrar a su hermana perdida. Estos acceden, y durante su camino a la ciudad, las dudas sobre la historia de Galomir y su relación con su hermana aumentan, pista a pista de que algo no encaja. Una vez en la ciudad, se dirigen a la mansión de la familia, en la que uno de ellos acompaña a Galomir a la biblioteca, mientras Oszu y Valbis hablan en secreto con el "padre", que les revela sus turbias acciones para salvar a su



hija y que su relación era fría con ella desde entonces. En la biblioteca encuentran un diario con información sobre un "amor" de Tiva así como tomos varios, muchos de ellos importantes. Encontrando poco a poco más información tanto en la casa como en el resto de la ciudad, el grupo está seguro de que Galomir no es el hermano de Tiva. Oszu, que había leído en diagonal parte del ¿"Poder de los nombres"? confronta a este para que sea sincero con ellos, que quieren ayudarlo. A tal efecto, acaba revelando la verdad, y les pide ayuda sinceramente antes de que todos partan hacia Dravonalva, donde este espera poder usar lo que hay en el libro para devolver a la vida el alma de su hija. Al llegar, deben buscar a Tiva en el bosque, siguiendo uno de los pares de huellas hasta dar con ella, siendo atacada por lobos, los cuales a penas molestan a los aventureros. Galomir corre a ayudar a Tiva y se teletransporta a la cueva cercana con ella, donde esta acaba dando a luz a su niña, la cual se lleva, para realizar el ritual, envuelto en la tensión del grupo intentando salvar a la madre y conseguir su permiso para que Galomir realice el ritual. Cuando este se acaba, desaparece, dejando solo a la hija y la madre, a las cuales acompañan a su hogar, haciendoles compañía hasta que Najax regresa. Rechazan cualquier recompensa pero regresan a decirle a Aekian que su hija vive y está sana y salva, el cual les paga por la información.

¿Qué destacarías del personaje pregenerado que has utilizado? ¿Cómo ha actuado a lo largo de la aventura?

Oszu es noble, e intenta respetar a cualquiera que ponga el esfuerzo suficiente en lo que hagan, pero siendo fácilmente molestada por el caos o las mentiras. Intenta ser el corazón del grupo y su brújula moral, la cual los demás siguen. Sus habilidades sociales y de investigación han sido la clave para poder llegar a algunas de las decisiones que el grupo ha tomado, y aún así, ha podido defender a sus compañeros en el combate.

¿Han habido acciones o decisiones que has tomado como persona jugadora aunque no encajasen con el personaje ("metaroleo")? ¿Cuáles y por qué?

Ninguna realmente.



¿Qué personaje has interpretado?

Valbis Narinoza

Explica la partida jugada como si te hubieras leído un libro y se lo contases a alguien:

Un grupo de aventureros compuesto por un ex-cirujano de guerra, una talentosa barda y un curioso ingeniero arcano se encontraron fortuitamente con un hombre llamado Galomir con aspecto anticuado y un poco desubicado necesitado de ayuda. Éstos le acompañaron con la promesa de una recompensa a cambio de ayudarlo a encontrar a su hermana desaparecida recientemente. Al visitar el "hogar" familiar, el cirujano descubrió un libro con información sobre un ritual con el que, utilizando la magia de los nombres, permitía inculcar el alma de un fallecido en el cuerpo de un bebé. Paralelamente, la barda y el ingeniero descubrieron que el padre de la joven desaparecida (Tiva) la obligó en su niñez a sacrificar a su mejor amiga para sobrevivir a una enfermedad que la afligia. Después de que el grupo averiguase gracias a una antigua criada que Tiva se fugó con su novio, interrogaron seriamente a Galomir, debido a las muchas incongruencias que fueron indagando anteriormente. Descubrieron que Galomir era el padre de la amiga de Tiva, y que buscaba sacrificar el hijo que Tiva iba a tener para volver a traer el alma de su hija. Éste pasó atrapado unos 200 años por un conjuro del padre de Tiva, y a pesar del frenesí, el grupo consiguió convencerle de usar el ritual con el consentimiento de Tiva para que tanto el bebé de Tiva como el alma de la hija de Galomir pudieran seguir. Viajaron, encontraron a Tiva, y la salvaron de una manada de lobos justo cuando se puso de parto. Con el consentimiento de Tiva, realizaron el ritual, y Galomir volvió al espacio mágico con la conciencia tranquila de que su hija podría seguir adelante en este nuevo cuerpo.

¿Qué destacarías del personaje pregenerado que has utilizado? ¿Cómo ha actuado a lo largo de la aventura?

Me ha encantado. Sus limitaciones han dado oportunidades de momentos divertidos, y sus capacidades han permitido resolver momentos críticos de formas muy creativas. Los vínculos ya escritos con otros personajes han ayudado a crear dinámicas con ellos más fácilmente, teniendo en cuenta la inmediatez y el recorrido limitado del oneshot. Para mí, ha sido la elección perfecta.



¿Han habido acciones o decisiones que has tomado como persona jugadora aunque no encajasen con el personaje ("metaroleo")? ¿Cuáles y por qué?

Como jugador, desde el inicio he tomado una postura de evitar completamente el metaroleo. La variedad de los jugadores a la hora de actuar, y de herramientas de los distintos personajes ha permitido que cada uno brillase en su momento sin necesidad de interrumpir a nadie. También, somos un grupo que ya nos conocemos y sabemos respetar los tiempos de los demás y preferimos disfrutar "in game" que tomarlo como un videojuego que hay que superar. El único momento en que considero que he hecho algo parecido a "metaroleo" ha sido en el momento en que, durante un viaje que el grupo hacía de varios días, he comentado lo que haría el personaje sin rolearlo, simplemente describiendo.

¿Qué personaje has interpretado?

Lege Tyv, un personaje personalizado

Explica la partida jugada como si te hubieras leído un libro y se lo contases a alguien:

Es la historia de unos aventureros que se encuentran con un hombre sospechoso(se llamaba Galimdor, Ganondorf, Galomir o algo así) que busca a su hermana menor(pero realmente es mayor), que no es su hermana, si no la hija de su vecino hace 200 años la cual mató a la hija del hombre este porque el padre de la hija le lavó el cerebro para que matase a su mejor amiga(la hija del Galomir) para curarse una enfermedad, y cosas muy complejas de magia y almas, se podría decir que magia de almas

¿Han habido acciones o decisiones que has tomado como persona jugadora aunque no encajasen con el personaje ("metaroleo")? ¿Cuáles y por qué?

A ver... el único momento que intenté algo de "metaroleo" fue cuando nos dividimos la party para investigar la casa mis compañeros dijeron que iban a hablar con el padre de Tiva le pregunté al DM "¿sabría que mis compañeros habrían ido a hacer algo que no era lo que habían dicho?" para poder distraer a Galomir



Grupo 7

Cantidad de participantes: 6

Personajes utilizados:

- ❖ Grimir Manomartillo
- ❖ Valbis Narinoza
- ❖ Kichiro Yao
- ❖ Zhiosin
- ❖ Ekmir “the dark-one”

Respuesta de la directora de juego:

Explica la partida jugada como si te hubieras leído un libro y se lo contases a alguien:

La historia empieza con nuestros aventureros encontrándose a un semielfo llamado Galomir en el camino del bosque. Que les pide ayuda para encontrar a su hermana a cambio de 200 monedas de oro. Después de un pequeño interrogatorio el desconocido guía al grupo a la casa de Tiva (su hermana) donde encuentran al padre de los dos, pero este no reconoce a Galomir. Además el grupo empieza a sospechar de que Galomir no les está diciendo la verdad y que está ocultando algo. Luego se van al pueblo para hablar con una antigua sirvienta de la casa donde después de hablar con ella capturan a Galomir pues ya les ha confirmado las sospechas y después de un interrogatorio y algo de tortura consiguen sonsacarle la verdad. Aun así gracias a la carta dada por la sirvienta van en busca de Tiva a una ciudad a unos días de camino, acompañados de Galomir atado. Al llegar a la casa de tiva en el bosque escuchan unos gritos en el bosque, al ir en su auxilio se encuentran a Tiva embarazada luchando contra unos lobos que el grupo elimina muy eficientemente. Después de ello tiva empieza a parir y con algo de asistencia consiguen que sobreviva la madre. Una vez llevan a tiva de vuelta a su casa, abandonan a Galomir atado en el bosque con la esperanza de que muera por las bestias del bosque.

Gancho de la aventura utilizado:

La hermana desaparecida.



¿Has tenido que improvisar algo en la Parte I: Un mago de otros tiempos?

Las sospecha de Galomir que se habian hecho demasiado obvias como para ocultarlas.

¿Has tenido que improvisar algo en la Parte II: Las huellas del pasado?

Realmente no, pero el desarrollo fue distinto ya que Galomir habia sido interrogado.

¿A qué Desenlace se ha llegado?

El legado Elethor pero algo modificado pues no llegaba al ritual como tal.

¿Se ha fusionado ese Desenlace con alguna de las opciones extra?

No, con ninguno.

¿El grupo ha visitado el estudio de Galomir? Si es así, ¿qué ha ocurrido?

Lo intentaron pero temieron la magia y no llegaron a entrar.

Teniendo en cuenta que cada Desenlace permite personalizarse, ¿cómo ha sido el de tu partida? ¿Qué ha ocurrido con los PNJs de la historia (Galomir, Aekian, Arien, Tiva y el bebé)?

Galomir abandonado en el bosque seguramente muriendo por un ataque de lobos, Aekian en su cama sin ser consciente de que estaba ocurriendo a su alrededor, Arien no llega a revivir y por tanto se quedo igual de muerta y Tiva con su hijo vivos aunque el grupo no los ha acompañado a la casa así que supongo que se quedaron por el bosque. Realmente el desenlace de Galomir siendo interrogado y forzado a decir la verdad ha sido muy satisfactorio y hasta cierto punto comico.

Respuestas de las jugadoras:

¿Qué personaje has interpretado?

Grimir Manomartillo



Explica la partida jugada como si te hubieras leído un libro y se lo contases a alguien:

Resulta que la historia comienza con un grupo de gente que se conoce y llevan una cabra, bueno, la cabra era humana, pero pasaron cosas y se convirtió en una cabra. Se pueden comunicar con ella gracias a Kichiro pero a quien le gusta es a Zhiosin, así que hay cosas raras por ahí. Lo suyo es que se adentran en una aventura porque un medio elfo les pide ayuda para encontrar a su hermana, que ni es su hermana ni nada, que resulta que es la hija de su vecino que hizo a esa chica matar a la hija del medio elfo, un drama. Y ahora el medio elfo la quiere matar para recuperar a su hija. O algo así, porque digamos que el grupo extorsionan un poco y no sé si confesó de verdad o fue para no morir. La cosa es que encuentran a la muchacha y estaba sana. Así que el grupito decide atar al medio elfo en mitad del bosque a que muera de hambre y dejan tranquila a la chica que no tenía culpa de nada. Menos mal que pidieron el 75% del pago por adelantado porque el medio elfo de repente desapareció y nunca más se supo.

¿Qué destacarías del personaje pregenerado que has utilizado? ¿Cómo ha actuado a lo largo de la aventura?

Ha sido bastante relevante el asunto de que fuera lesbiana y tuviera dos esposas, eran bastante su motivación para salir adelante y conseguir dinero para ellas, las granja y la cabra. Además, su interés por el comercio hizo que intentara regatear el precio y consiguiera indagar más en la historia al ver al medio elfo y analizarlo.

¿Han habido acciones o decisiones que has tomado como persona jugadora aunque no encajasen con el personaje ("metaroleo")? ¿Cuáles y por qué?

Lo llevé con una personalidad bastante decidida y bastante fiel a la ficha en cuanto al a toma de decisiones. Siempre fiel a querer cumplir el contrato pero quizá si que le añadí la picardía de aprovechar los vacíos legales. En el momento en que se dieron cuenta que ya no era la hermana sino la vecina, ya no había contrato ya que las bases no eran reales y estuvo a punto de abandonar e irse con la cabra. Quizá más que llevar la ficha a rajatabla, hice una exageración de ciertos rasgos importantes. Era muy lesbiana, muy comerciante, muy fiel al contrato, muy amante de sus esposas y el poliamor, y así con todo.



¿Qué personaje has interpretado?

Valbis Narinoza

Explica la partida jugada como si te hubieras leído un libro y se lo contases a alguien:

Nuestra lider se había transformado en cabra. La chica serpiente estaba profundamente enamorada de la cabra, pero la cabra solo tenía ojos para la chica zorro, la cual al final de la partida se le ofreció formar parte del harem de la enana o vivir con la chica serpiente y la cabra. Por lo demás, encontramos a un hombre muy sospechoso en medio del camino el cual nos pidió ayuda en el rescate de su hermana. Le acompañamos hasta su supuesta casa donde uno de los compañeros preguntó al anciano que vivía allá y que confesó que el no tenía hijos, solo una hija desaparecida. Tras descubrir la localización de la chica, asaltamos al hombre que nos había contratado, y tras un intenso interrogatorio confesó sus verdaderos planes. Así que lo llevamos prisionero hasta donde estaba la chica, que por casualidad, estaba a punto de parir mientras le atacaban los lobos. La salvamos, le ayudamos en el parto, y finalmente dejamos al hombre sospechoso (el cual quería matar a la chica en un ritual) bien atado en un árbol del bosque completamente desarmado para que la naturaleza hiciera su trabajo.

¿Qué destacarías del personaje pregenerado que has utilizado? ¿Cómo ha actuado a lo largo de la aventura?

Ha estado divertido, tenía toda clase de habilidades aunque estaba compensado ya que disponía de poca potencia de ataque. Aun así, sus habilidades fueron bastante útiles durante la partida. Pero me ha gustado el personaje, me quedaría con el para otra partida.

¿Han habido acciones o decisiones que has tomado como persona jugadora aunque no encajasen con el personaje ("metaroleo")? ¿Cuáles y por qué?

No, por lo general todas las acciones que tomaba mi pj estaban relacionadas con su personalidad. Creo que no tomé ninguna que no coincidiera.



¿Qué personaje has interpretado?

Kichiro Yao

Explica la partida jugada como si te hubieras leído un libro y se lo contases a alguien:

Grimir, la enana, llamó a su amigo el solitario Kichiro para unirse a una misión. Kichiro llevaba generaciones viviendo en el bosque. Una vez reunido todo el equipo Kichiro vió que estaba junto a un grupo muy peculiar: un hombre serpiente, un gnomo, una enana, una hechicera del mal... AH Y UNA CABRA. Kichiro enseguida se familiarizó con la cabra y congenió con Zhiosin (incluso casi se casan). Un misterioso elfo les explicó que habían secuestrado a su hermana y les pagó una considerable cantidad para que averiguaran donde estaba. Les llevó a "su casa" y les presentó a su padre. Que luego resultó que no era el padre del elfo ni el elfo tenía una hermana. QUE MAL ROLLO. Kichiro se sentía fuera de lugar porque nada tenía sentido en esa casa. Aun desconfiaba de sus compañeros y desconfiaba del extraño elfo (hasta desconfiaba del viejo de la casa). Después de investigar todos los aposentos de la mansion quisieron ir al pueblo. Pasaron por la casa encantada que había delante y sintió que no hallarían nada así que conjuntamente se fueron al pueblo. En el pueblo encontraron una vieja con el colgante de la familia (de la que se suponía que era el elfo pero no era) Y RESULTÓ SER LA ULTIMA SIRVIENTA. Le interrogaron y se dieron cuenta de que el elfo no era quien decía. Sobornaron a la abuela para que fuera a comprar y ataron al elfo para encontrar respuestas (le desnudaron y quitaron todos los objetos). Confesó todo. ERA UN IMPOSTOR. A quien buscaba era a una mujer que amaba y que se había fugado con el amor de su vida. Además la abuela enseñó una carta que lo explicaba todo. Fueron a buscarla al pueblo de al lado y cuando la hallaron estaba en peligro rodeada de muchos lobos y rompiendo aguas. Mataron a los lobos (la mayoría huyeron) y Khiosin tubo la suerte de asistir el parto.

¿Qué destacarías del personaje pregenerado que has utilizado? ¿Cómo ha actuado a lo largo de la aventura?

Era un personaje muy desconfiado y por eso al principio iba con pies de plomos y quería observar a sus compañeros. Aun así después de años de soledad buscaba amigos y en quien



confiar. Todos enseguida le hicieron sentir como en familia y así que rápidamente se soltó. Pilló confianza con algunos personajes más que con otros y sobre todo con la cabra, con quien haciendo un simple hechizo podía hablar (la cabra era el único personaje que no jugábamos, la transformamos para que hiciera la misión con nosotros). El personaje sufrió una transformación que llevaba años buscando.

¿Han habido acciones o decisiones que has tomado como persona jugadora aunque no encajasen con el personaje ("metaroleo")? ¿Cuáles y por qué?

No. Muchas veces quería hacer alguna acción pero sabía que mi personaje o era así... Como pegarle al elfo que estábamos interrogando (Andrea quería). Le saque las garras para intimidar porque creo que mi PJ no le pegaría, pero si intimidaría.

¿Qué personaje has interpretado?

Zhiosin

Explica la partida jugada como si te hubieras leído un libro y se lo contases a alguien:

Un grupo de aventureros acompañados por la cabra Oszu, la cual en el pasado fue la mediana que les unió como equipo, son contratados por un elfo para hallar a su hermana desaparecida. Le siguen a su mansión en busca de pruebas y descubren que la chica se fue hace tiempo con su marido. Por si fuera poco, hay grandes indicios para creer que el elfo que les ha contratado no es su hermano. Al hablar con una antigua sirvienta descubren la ciudad donde se fue, pero antes de partir aprisionan al elfo. Se ve que en realidad era el vecino, y quería sacrificar a la chica para devolver a la vida a su hija asesinada. Tras encontrar a la elfa y salvarla de una manada de lobos, le ayudan a parir y se encargan de que nada malo le pueda ocurrir a ella y su hijo.



¿Qué destacarías del personaje pregenerado que has utilizado? ¿Cómo ha actuado a lo largo de la aventura?

Zhiosin ha destacado principalmente por tres elementos. Por haber creado una conexión con una banda callejera de monos con tupe la cual ha revelado que la la elfa se había fugado con su marido humano, por tener una actitud enamoradiza hacia la cabra oszu, y por proponer un duelo a muerte con cuchillos para decidir si Galemir tenía derecho a hacer el sacrificio o Tiva merecía vivir.

¿Han habido acciones o decisiones que has tomado como persona jugadora aunque no encajasen con el personaje ("metaroleo")? ¿Cuáles y por qué?

Que Zhiosin estuviera enamorado de la cabra Oszu. En un principio al leer la ficha por encima entendí que Zhiosin y Oszu eran enamorados. Como nadie jugaba a Oszu se la convirtieron en cabra (no se porque). Así que decidí jugar como un enamorado que esperaba encontrar un contraejemplo para ella. A media partida leímos la ficha de Oszu y descubrimos que no eran pareja así que pase a ser un personaje friendzoneado. Para el final de la partida Zhiosin supera a Oszu y sigue con su vida.

Lamentablemente, en el Grupo 7 la persona que interpretó a Ekmir “the dark-one” no ha respondido al formulario, por lo que se desconocen sus respuestas.



Declaració d'autoria

Amb aquest escrit declaro que soc l'autor/autora original d'aquest treball i que no he emprat per a la seva elaboració cap altra font, incloses fonts d'Internet i altres mitjans electrònics, a part de les indicades. En el treball he assenyalat com a tals totes les citacions, literals o de contingut, que procedeixen d'altres obres. Tinc coneixement que d'altra manera, i segons el que s'indica a l'article 18 del capítol 5 de les Normes reguladores de l'avaluació i de la qualificació dels aprenentatges de la UB, l'avaluació comporta la qualificació de "Suspens".

Barcelona, a 17 de junio de 2021

Signatura: